HOBBY CONSOLAS

Año V - Nº 63 - 395 Ptas

Revista [...]egos para consolas

Concurso TOMB RAIDER
Regalamos 10 SegaSaturn y 20 juegos

15 años HOBBY PRESS

«Soul Blade»
Namco versiona «Soul Edge» para PlayStation

«FIFA '97»
«DKC 3»
«FIGHTING VIPERS»
«SF ALPHA 2»
«DRAGON BALL»
...y todas las novedades para estas navidades

Mario, se prepara para dar el golpe

ASÍ SERÁ «SUPER MARIO 64»




De pequeño te
Ahora desearás
¡EN
DONKEY KONG
COUNTRY 3
DIXIE KONG'S
Double Trouble!
Tienes muy buenos motivos para ello. Llegan nuevos y numerosos personajes a la legendaria saga de Donkey Kong de la mano de Donkey Kong Country 3. Engorílate y vuelve a tus orígenes junto a Kiddy Kong, el nuevo miembro de la familia Kong.
• 3 Modos de Juego.
• Más de 40 fases.
• Más de 30 nuevos personajes.
• Nuevas características de juego gracias a los Hermanos Osos.
DONKEY KONG
COUNTRY 3
DIXIE KONG'S
Double Trouble!
Only For
Nintendo
Dixie Kong Meets KAOS in a Wild New Adventure!
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44



enseñaron que los humanos descendían de los simios.
volver a tus orígenes.
GORILATE!
Y para tu Gameboy, Donkey Kong Land 2. Sumérgete con Diddy y Dixie en la más alucinante de las consolas portátiles y rescata a tu amigo Donkey Kong. Una conversión perfecta de Donkey Kong Country 2 de Super Nintendo para tu Gameboy.
DONKEY KONG LAND 2
• 45 Fases en 7 mundos (1 secreto).
• 52 Pantallas ocultas.
• 6 Enemigos finales.
• 3 Modos de juego.
• Horas de diversión: Ilimitadas.
Nintendo
GAMEBOY
DONKEY KONG LAND 2
Nintendo
Engorílate y vuelve a tus orígenes con la Saga Kong.
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Abel Vaquero
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Número 63 - Diciembre 1996



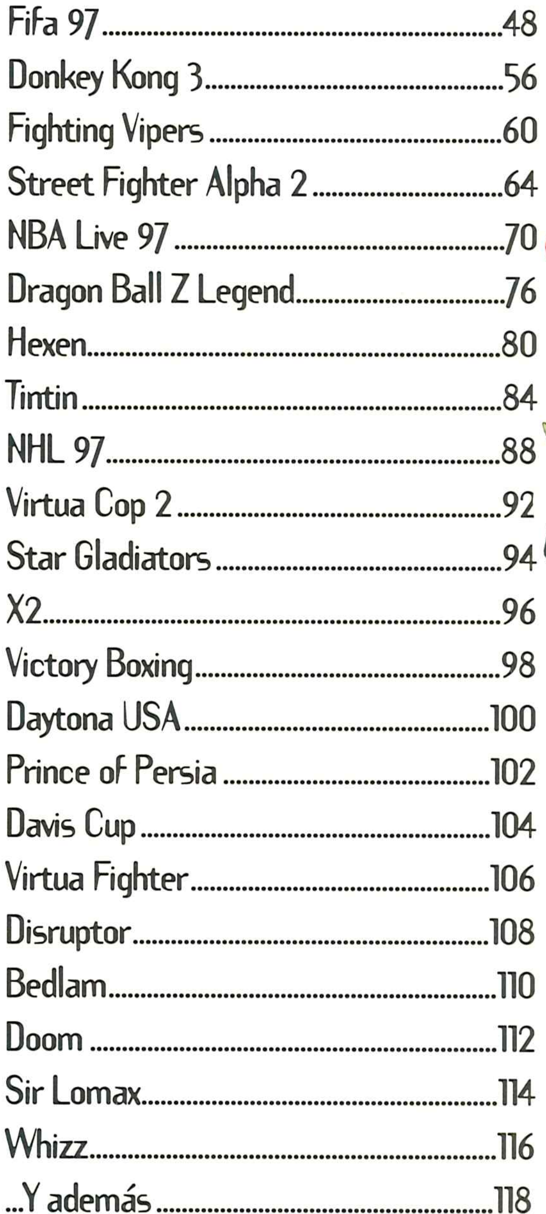
42 Mario 64

Aunque el juego no se pondrá a la venta hasta marzo, no hemos podido resistir la tentación de empezar a comentaros, paso a paso la excelencias de uno de los mejores juegos que hemos visto nunca. «Super Mario 64» se lo merece todo, y en una review convencional nunca hubiéramos podido darle tanto.



48 Novedades

En estas fechas se estrenan algunos de los juegos más impactantes del año y hemos hecho un esfuerzo extra para poder mostraros la mayoría de ellos con un tratamiento muy especial. No os perdaís nuestras novedades porque seguro que podéis encontrar buenas ideas para rellenar vuestra carta de Papa Nöel o de Reyes.



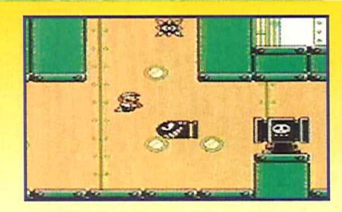








¡¡AHORA TUS

SUPER MARIO LAND 2

PRECIO ESPECIAL

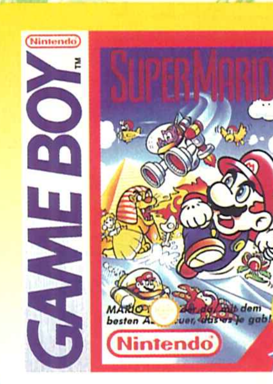
Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 84




DONKEY KONG

PRECIO ESPECIAL

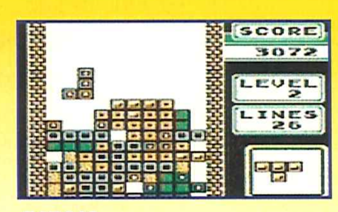
Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 86




SUPER MARIO LAND

PRECIO ESPECIAL

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90

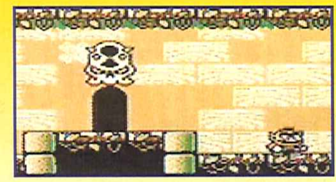



TETRIS

PRECIO ESPECIAL

Megas: 1
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos



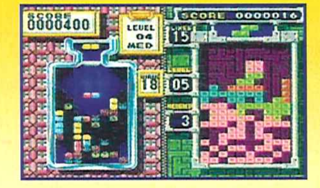


WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3

PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 93
Super Juegos: 93
Nintendo Acción: 93

TETRIS & DR. MARIO

SUPER NINTENDO

PRECIO ESPECIAL

Megas: 8
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 94
Super Juegos: 91
Nintendo Acción: 94

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO KART



PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 97
Super Juegos: 86

THE LEGEND OF ZELDA



SUPER NINTENDO

PRECIO ESPECIAL

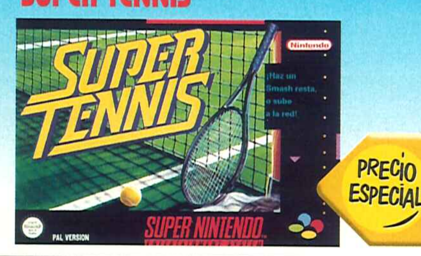
Megas: 8
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 97





A UN PRECIO ESPECIAL !!

SUPER TENNIS



PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90

SUPER NINTENDO



F. ZERO



PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 90



SUPER NINTENDO

KIRBY'S GHOST TRAP



SUPER NINTENDO



Megas: 8
Nº de Jugadores: 1

PRECIO ESPECIAL

SUPER METROID



PRECIO ESPECIAL

Megas: 24
Nº de Jugadores: 1
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 96
Super Juegos: 96
Nintendo Acción: 95

SUPER NINTENDO



KILLER INSTINCT

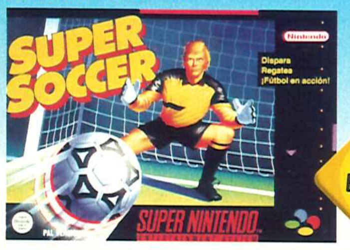


PRECIO ESPECIAL

Megas: 32
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 95
Super Juegos: 94
Nintendo Acción: 97



SUPER SOCCER



PRECIO ESPECIAL

Megas: 4
Nº de Jugadores: 1-2 Simultáneos
Puntuación revistas del sector
Hobby Consolas: 94





¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44.

Nintendo
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid

EDITORIAL

Estamos viviendo uno de los momentos más apasionantes de la historia de los videojuegos. Quizás estemos algo lejos del "boom" que se produjo en el ´91, -cuando estalló una auténtica fiebre por las consolas-, pero no cabe duda de que las máquinas de Nueva Generación han conseguido volver a poner este mercado al rojo vivo. A pesar de que la entrada de Saturn y PlayStation se ha ido produciendo de una manera pausada, el precio actual de ambas consolas y el cercano lanzamiento de la prometedora Nintendo64 ha conseguido que estas navidades nos hagan volver a sentir emociones parecidas a la vividas en tiempos gloriosos.

Toda esta efervescencia se acrecienta con el hecho de que la calidad de los títulos, -no sólo para estas máquinas sino también para las 16 bits-, está alcanzando unas cotas jamás vistas, lo que sin duda está provocando el entusiasmo de un público que en los últimos años se había mostrado un tanto frío.

Y la mejor manera de que os metáis de lleno en este apasionante ambiente es que leáis de cabo a rabo el número que os hemos preparado este mes. Descubriréis que no estamos exagerando lo más mínimo.





MOLA

La consideración social que están ganando los videojuegos.



Cada vez hay más actividades en nuestro país destinadas a analizar, apoyar o acercar los videojuegos al gran público. Hace algunos años tan sólo se hablaba de ellos para resaltar sus posibles aspectos negativos (aspectos que, por supuesto, nunca se han llegado a demostrar), pero en los últimos meses estamos asistiendo a un notable auge social de este tecnológico modo de entretenimiento.
Uno de los fenómenos que lo ponen más de manifiesto es la creciente presencia que los videojuegos están teniendo en ferias y salones de toda España. El Salón del Manga y el Videojuego de Barcelona, el SIMO de Madrid o el Salón del Videojuego que se organiza estos días en el Círculo de Bellas Artes, son tres buenos ejemplos del merecido reconocimiento que se le está dando a un sector que históricamente ha sido maltratado por casi todos los medios de comunicación. Nos alegramos de que, por fin, los videojuegos estén consiguiendo alcanzar el prestigio que se han ganado a pulso durante tantos y tantos años.

NI FU NI FA

La guerra de las consolas.

Según se desprende de las manifestaciones vertidas por los fabricantes de consolas, todo el mundo está más que contento, como si de unas Elecciones Generales se tratara. Sony está entusiasmada con el nivel de ventas que ha alcanzado, Sega asegura haber colocado en España un número de Saturns mayor al esperado y Nintendo se muestra satisfecha con los beneficios que le está dando el mercado de las 16 bits, al tiempo que confía plenamente en que el lanzamiento de su N64 va a ser un gran éxito. Los tres, además, afrontan con gran optimismo estas Navidades. Nosotros, por supuesto, nos alegramos enormemente de que esto sea así y nos encanta comprobar cómo todas las marcas han sabido hacerse con su hueco en un mercado que ellas mismas han conseguido hacer más grande. De esta forma, no podemos por menos que decir que "Ni Fu ni Fa" a la guerra de las consolas, que parece ser algo que ya forma parte del pasado.

NO MOLA

No poder satisfacer a todo el mundo.

Por suerte, -o por desgracia-, entre los lectores de esta revista os encontráis gente de todas las edades, con gustos muy variados y con todo tipo de hobbies, (aparte de los videojuegos, por supuesto). Esta enorme diversidad provoca que cada vez que tomamos la decisión de dar un regalo o de incluir o quitar una sección, recibamos simultáneamente tanto las felicitaciones más entusiastas como las críticas más severas.
Bueno, no hace falta que os digamos que nos encantaría poder contentaros absolutamente a todos mes a mes, pero la experiencia nos ha demostrado que esto es una auténtica utopía.
Por eso, queremos que sepáis que lo que finalmente nos mueve a tomar una decisión es tanto tratar de satisfacer a la mayoría de los lectores que ya tenemos, como ofrecer algo que le pueda resultar interesante a muchos otros usuarios que no compran habitualmente nuestra revista, lo cual, desgraciadamente, no siempre conseguimos. Al fin y al cabo, -aunque no os lo creáis-, a veces también nos equivocamos.
En fin, que "no nos mola nada" que algunos de vosotros no estéis en ocasiones de acuerdo con lo que os ofrecemos, pero pensad que , al fin y al cabo, lo único que pretendemos es tratar de llegar al mayor número posible de lectores. Y, sin falsa modestia, creemos que lo estamos consiguiendo. No en vano nos habéis convertido en la revista de videojuegos más vendida de España y que, además, va ganando nuevos adeptos día a día. Gracias a todos y perdón a quienes no consigamos dejar completamente satisfechos.






• El vídeo de Dragon Ball: no me hubiera importado pagar 1000 pts por la revista.
Sabíamos que os iba a molar. A lo mejor repetimos más adelante.
• Que por fin te vayas a comprar una consola de nueva generación.
A los precios a los que están ya, cualquiera se resiste.
• El «F-1», un juegazo.
Ya os lo advertimos.
• El subidón de los 16 bits.
La verdad es que estos meses han sacado títulos alucinantes.
• Que traduzcan las aventuras gráficas al castellano.
Un detalle muy de agradecer. Aunque la voz que le hayan puesto al protagonista del genial «Broken Sword» resulte un poco... fría.
• No saber por qué juego decidirte: eso es que hay muchos buenos.
Pues verás los que salen este mes...
• «Sonic 3D», una auténtica pasada.
Los seguidores del erizo azul disfrutarán a tope.
• El concurso de Nintendo 64, aunque todavía no me haya tocado ninguna.
Espérate porque aún te puede tocar alguna del "bote".
• La pistola mixta de EA.
Para que no haya pájaro que se te resista, se pose en la consola que se pose.
• «Street Fighter EX»: ¡lo que faltaba!
El lavado de cara definitivo para Street Fighter».
• «Tomb Raider»: el juego que todos esperábamos.
Una auténtica gozada para los jugadores más hábiles y los pensadores más rápidos.
• El nuevo regalo de "El Corcho"
Ya sabéis: todos a dibujar. Y después, a hacer cuentas...

• Los juegos de lucha: ¡hay cada pelotazo!
Algunos los hacen malos aposta para que valores más a los buenos.
• Que quitaseis Mega CD y 32X de las Listas de Éxitos.
Nos cansamos de repetir mes tras mes la mismas listas.
• Los juegos de Disney para Mega Drive: me los paso a la primera partida.
Bueno, podríamos decir que algunos de estos juegos van dirigidos hacia los más pequeños de la casa.
• Las pocas novedades para Game Gear.
Tirón de orejas para Sega.
• Las personas que se meten con "Otaku Manga".
Todo el mundo tiene derecho a tener su propios gustos y a manifestar su opinión.
• Los concursos en los que no puedes participar, como el de «Bust A Move» o «Lights Out».
Puedes participar, pero tienes que mover un poco el culo...
• Los mangas eróticos (me dan igual).
Pues debes ser el único: levantan odios o pasiones.
• La consola de Bandai.
Más que consola es un ordenador con juegos.

• Que después de esta avalancha navideña no saquen más juegos para 16 bits.
Alguno saldrá, pero es cierto que no muchos.
• Que «Manx TT» no llegue hasta finales de enero.
¿Finales de Enero? Ya será finales de Febrero...
• Que la Nintendo 64 se retrase tanto.
Ya falta menos...
• Estar todavía esperando a que te conteste Yen.
Es que no tiene ni la más mínima consideración. ¡Vamos que no contestar a las 1000 cartas que le llegan todos los meses!
• Que hace tiempo que no dais posters.
Pero damos vídeos. ¡Es que lo queréis todo!
• No tener un Centro Mail para participar en el concurso «Bust A Move 2».
¿Dónde vives? ¿en Saturno?
• Que no regaléis música de videojuegos.
Ni un billete de 1000 pesetas...
• Algunos juegos de Game Boy y Game Gear.
Y de SN, y de MD, y de PSX, y de Saturn... El que esté libre de "petardos", que tire la primera piedra.
• Las personas que opinan que el PC es mejor para jugar que las consolas.
Déjales, pobrecillos. Están un poco desconcertados con tanta configuración de memoria expandida, velocidad del sistema, tarjeta de vídeo, tarjeta de sonido y subsanando los errores de lectura que se les presentan.
• Tener que comprar la revista a 650 pts por una película que no me interesa nada.
Respetamos tu opinión y la de otros que piensan como tú, de verdad. Pero lo cierto es que en ese número tuvimos 30.000 lectores más que el mes anterior.

SUBEN

• **La calidad de los videojuegos** para todos los formatos. ¡Están que se salen!

• **SegaSaturn y PlayStation:** precios más que asequibles y juegos impresionantes.

• **Nintendo 64 y Super Mario,** que gracias al vídeo que incluimos en este número podrán mostrar todos sus valores.

• **PlayStation**, que se ha subido al coche de Carlos Sáinz para correr con él el Rally de Cataluña.

• **Virgin,** que ha añadido a su amplio catálogo los títulos de Interplay.

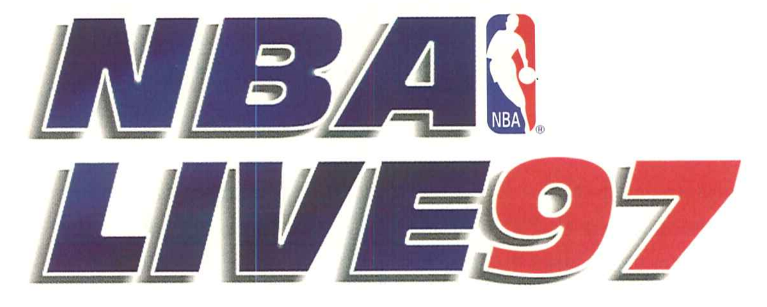
•**Los juegos deportivos** en todos los formatos gracias a la intervención anual de EA Sports.

•**La presencia de las compañías de videojuegos** en acontecimientos como el SIMO o el próximo Salón del Videojuego que se celebrará en el Círculo de Bellas Artes.



• **NADA NI NADIE.**
¡¡¡ESTE MES TODO HA SUBIDO COMO LA ESPUMA!!!

COLABORADORES:
Borja Pelegrín (Valencia), Adrián Cervera (Valencia), Camilo Martín (Barcelona), Dolores Arroyo (Ciudad Real), Alfredo García Urraca (Logroño), Gogeta (Granada), Rafael Bruguera (Bilbao), el Anónimo Venusiano, Juan Carlos Martínez Castillo (Granada), Raúl Palancar (Madrid), Antonio Pérez Molla (Cáceres), Eugenio Martín Martín (Madrid), Jordi Prieto Lorente (Barcelona).

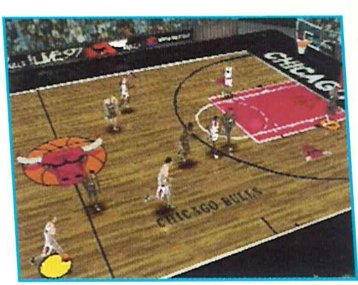


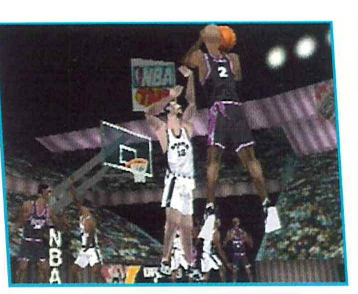
¡Vive toda la pasión del baloncesto!

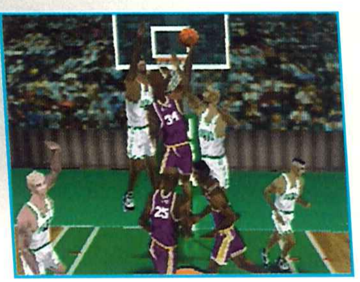
NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).

WINDOWS 95 • PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™





Otros EA SPORTS™ disponibles:

FIFA97
MADDEN 97
PGA TOUR 97
NHL97

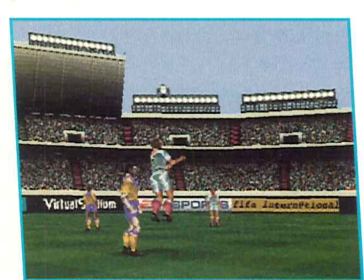


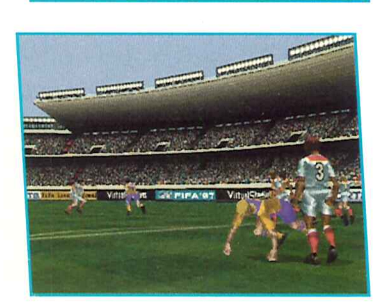
Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**
Distribuido en Argentina por: **MICROBYTE**. San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel: 541-381 0256. Fax: 541-381 5562

FIFA 97

¡Vive toda la pasión del fútbol!











Llega FIFA 97. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 32 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que la tecnología MotionBlending™ ha modelado jugadores de increible suavidad y definición.

Además, el innovador modo "alta velocidad" permite una jugabilidad tipo arcade muy rápida que se añade a la sofisticada simulación por la que FIFA es legendario.

- Opciones de juego en pista cubierta o estadio a cielo abierto.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Animaciones 3D poligonales en tiempo real, capturadas de David Ginola.

¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

- Más de 4.000 jugadores con nombres reales.
- 12 ligas internacionales.
- 70 selecciones nacionales.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Configura tus propios jugadores (en 16 bits).

WINDOWS 95
PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™





IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

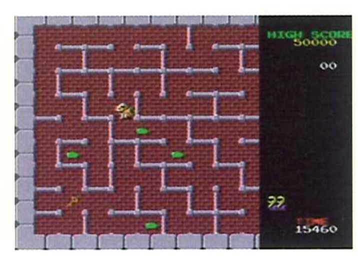
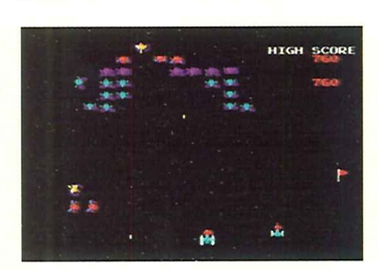
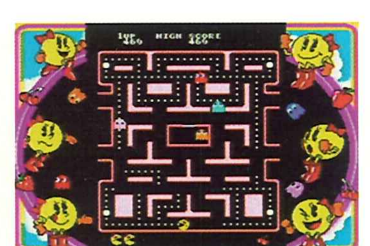
Otros EA SPORTS™ disponibles:



Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**
Distribuido en Argentina por: **MICROBYTE.** San José 525 (1076) BS. As. Argentina. Tel: 541-381 0256. Fax: 541-381 5562

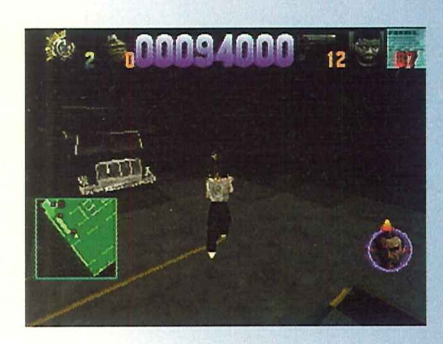
Para amantes de lo clásico.
«NAMCO MUSEUM 3» PRONTO A LA VENTA.



Sony pondrá a la venta en diciembre la tercera entrega del Museo Virtual de Namco que, como en anteriores entregas, nos invitará a dar un paseo por el pasado reviviendo los arcades míticos de esta compañía japonesa. En esta recopilación se incluyen «Galaxian», «Pole Position II», «Dig Dug», «Ms Pac Man», «Druaga» y «Phozom». Viejas glorias que ya forman parte de la historia de los videojuegos.

Saturn se interna en la jungla.
"JUNGLA DE CRISTAL. LA TRILOGÍA" PRONTO EN LA 32 BITS DE SEGA.



Habrá que esperar hasta el primer trimestre del año que viene, pero ya está asegurada la aparición en Saturn del famoso policía McLane. Como todos sabéis, este es el nombre del protagonista de la saga "Jungla de Cristal" que tan emocionantes ratos nos hizo pasar en el cine y que ya está causando sensación en PlayStation.
Electronic Arts se encargará de su distribución en nuestro país, como ya hizo con la versión para la máquina de Sony.

«Twisted Metal 2», listo para arrollar.
LA GUERRA DE LOS COCHES

Muy pronto Sony dejará caer por nuestras PlayStation la segunda parte de su delirante «Twisted Metal».



Este juego nos permitía elegir entre una buena colección de curiosos vehículos para lanzarnos sobre un escenario tridimensional con el único objetivo de acabar con todos los contendientes. Esta segunda parte mantendrá el mismo planteamiento que su antecesor, aunque se aumentará el plantel de vehículos, así como el de escenarios.

«WWF in Your House»
LUCHA LIBRE EN PSX.

Arcadia pondrá a la venta entre enero y febrero un nuevo juego basado en la lucha libre americana. El juego se pondrá a la venta bajo el sello de Acclaim, aunque la programación ha corrido a cargo de Sculpture. «WWF in Your House» mostrará cuadriláteros montados en extraños lugares como un parque infantil o el salón de una casa. Gráficamente el juego seguirá la línea de la serie, aunque las digitalizaciones de los personajes han aumentado su calidad.



LA QUINTA COLUMNA

Feliz Compra

Parece mentira. Ya estamos otra vez en Navidades. Y siempre que llegan estas fechas se convulsiona nuestro sector: las compañías lanzan sus mejores títulos, los usuarios se rascan los bolsillos y nosotros preparamos un número salvaje de nuestra/vuestra revista.

Pero estas Navidades tienen algo especial porque, como vaticinan las compañías y como se desprende de vuestras cartas y llamadas, ha llegado la hora de la verdad para los nuevos, (aunque ya no tanto), formatos.

Sé de buena tinta que muchos de vosotros habéis decidido definitivamente adquirir una nueva consola, y también estoy al tanto de que estáis algo preocupados por temor a equivocaros en vuestra elección.

Pues bien, lo único que quiero deciros es que no os preocupéis en absoluto porque, sea cual sea vuestra decisión, estoy seguro de que todos vais a quedar más que satisfechos.

Tal vez muchos estaréis pensando: "Este tío quiere quedar bien con todos y no va a mojarse lo más mínimo". Pues bien, esperad a que me explique. Por supuesto que yo tengo mis preferencias, pero no creo que sea justo exponerlas cuando de lo que se trata es precisamente de una cuestión de gustos. Simplemente quiero comentaros este tema desde el punto de vista de alguien que ha jugado con casi todos los juegos disponibles para las nuevas consolas: las dos ya "consagradas", SegaSaturn y PlayStation, y con la que pronto ha de llegar, Nintendo 64. Y os aseguro que cualquiera de las tres máquinas posee un nivel de calidad incuestionable y que las tres sin excepción poseen, (y poseerán) títulos capaces de deleitar al jugón más exigente.

Eso no quita para que cada una de ellas proponga su propia filosofía: Saturn apuesta por las conversiones arcade más potentes, PlayStation se decanta por un catálogo de juegos amplio y de gran nivel, y N64 se desmarcará ofreciendo títulos exclusivos y originales en los que manda la jugabilidad.

Por tanto, repito, tranquilizáos. Calibrar las propuestas, mirad cuál se adapta más a vuestros gustos y... feliz compra. Sabed que, en cualquier caso, tenéis diversión garantizada para años.

Manuel del Campo



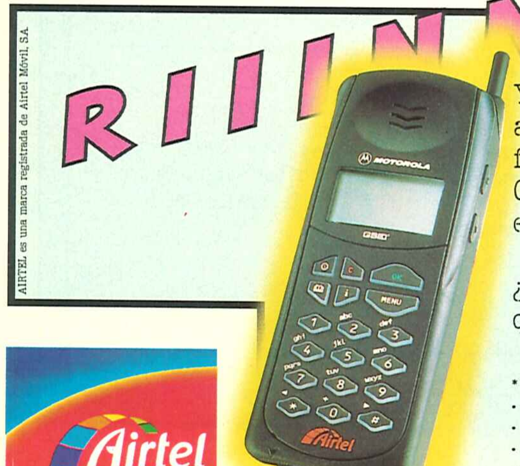




Parece mentira, ahora Sega Saturn+Sega Rally por sólo **34.900 Pts.** y un teléfono móvil de regalo... para que tu padre se calle.

Cuesta creerlo. Pero no tienes más que llevar a papá al Alcampo más cercano para que lo vea. Y es que por sólo 34.900 pts. te llevarás tu Sega Saturn y Sega Rally; el mejor simulador de coches de todos los tiempos, supervisado personalmente por Toyota y Lancia para conseguir un realismo taquicárdico.

RIIINNNG



Y para que tu padre no abra el pico, de regalo un fantástico teléfono móvil GSM Motorola 6200* de uso exclusivo Airtel.

¿Increíble no? El que tenga fe que crea y el que no, también.



AIRTEL es una marca registrada de Airtel Móvil, SA.

Airtel
TELEFONÍA MÓVIL DIGITAL

* O terminal de similares características.
- Promoción válida desde el 15.11.96 hasta el 15.01.97
- No incluye alta de línea en el servicio GSM de AIRTEL (3.500 + IVA).
- Imprescindible conservar ticket de compra.
- Más información en la sección de telefonía móvil del centro.

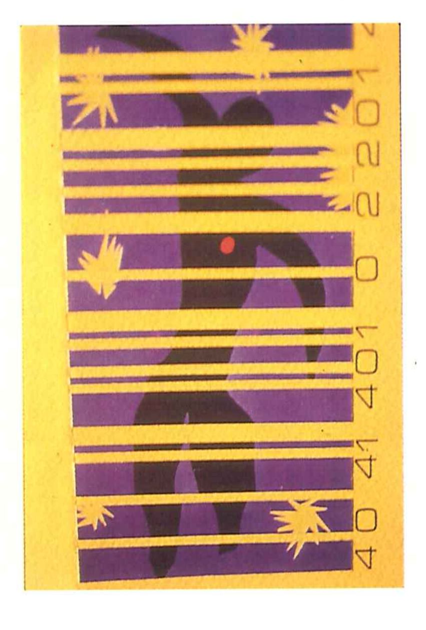


MAS INFORMACION EN: www. sega-europe. com



Del 23 al 29 de diciembre en el Círculo de Bellas Artes.

MADRID TENDRÁ SALÓN DEL VIDEOJUEGO



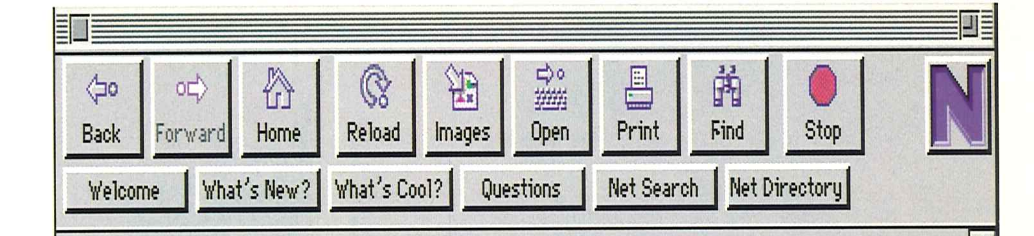
Bandaluz organiza estas Navidades en el Círculo de Bellas Artes de Madrid, el Salón del Videojuego. Durante los días 23 al 29 de Diciembre (ambos incluídos, a excepción del día 25) la Sala Goya albergará consolas y ordenadores con las principales novedades en videojuegos a los que se podrá jugar sin excepción. También se mostrarán los mejores "story boards" e imágenes de desarrollo de videojuegos y se confeccionará un estudio dirigido a obtener datos sobre tendencias y preferencias en videojuegos.

Además, están previstas conferencias tan interesantes como "La Historia del Videojuego" o "Cómo se hace un videojuego", en las que intervendrán representantes de todo el sector.

Por otra parte, los asistentes podrán votar al videojuego del año y entre todos los que den su opinión se sortearán 100 suscripciones trimestrales a revistas de Hobby Press.

El salón abrirá por la mañana de 10 a 2, y por la tarde de 5 a 9.

Si os gusta jugar y os apetece saber algo más sobre del tema, no olvidéis esta importante cita. Ya sabéis: Círculo de Bellas Artes. C/ Marqués de Casa Riera, Nº2. Madrid.



Internet online

Nueva modalidad de compra de juegos para Super Nintendo.

En su afán por cuidar su todavía extenso mercado de 16 bit en Japón (15 millones de consolas), Nintendo ha ideado un nuevo sistema de venta de juegos que puede ahorrar mucho dinero tanto a los usuarios como a la propia compañía. Se trata de un sistema que se instalará en la cadena de tiendas Lawson (6.000 sucursales en Japón), mediante el cual se podrán cargar un número determinado de juegos en un sólo cartucho.

Este cartucho podrá adquirirse al precio de 50$ (unas 6.000 pts), y cada juego podrá cargarse a un precio entre los 10 y los 40$. De este modo, los usuarios tendrán a su disposición un puñado de títulos a un precio módico, mientras que Nintendo se ahorra mucho dinero en producción y distribución.

El creador de Virtual Boy se lo monta por su cuenta.

Tras el sonoro fracaso de Virtual Boy, por el cual fue fulminantemente despedido, Gumpei Yokoi ha decidido crear una nueva compañía llamada Koto. Esta compañía se dedicará a la programación y diseño de videojuegos, para después conceder las correspondientes licencias a otras compañías que se encarguen de su producción y distribución. De momento se rumorea que tiene al menos doce proyectos secretos.

Tom Clancy crea su propia compañía de videojuegos.

El famoso novelista norteamericano Tom Clancy, mundialmente conocido por su serie protagonizada por el analista de la CIA, Jack Ryan ("A la caza del Octubre Rojo". "Juego de Patriotas", "Peligro Inminente"...) acaba de anunciar que piensa crear una compañía de videojuegos llamada Red Storm dedicada a la programación de juegos "online". Serán juegos de estrategia e intriga, muy relacionados con los temas que trata en sus novelas. Según el propio Tom Clancy, *"Nuestra idea es conseguir que los lectores sean capaces de vivir las aventuras que habitualmente cuento en los libros"*.

Sega planea vender un millón de Saturns de aquí a Marzo.

Sega Japón acaba de anunciar públicamente que tiene previsto vender alrededor de un millón de consolas durante los próximos tres meses. Este ambicioso plan está basado en una agresiva campaña de publicidad que Sega piensa poner en marcha en breve. Si se confirman estas expectativas, Sega aumentará en un 25% su parque de Saturn en ese período de tiempo.

«Street Fighter vs X-Men» será exclusivo para Saturn.

Un alto directivo de Capcom ha revelado que el juego «Street Fighter vs X-Men», recientemente lanzado en su versión arcade, estará exclusivamente disponible para Saturn cuando se realice su conversión doméstica en el próximo año.

Por otro lado, Sega presentará el próximo 21 de Diciembre en Japón un nuevo y potente juego para Saturn bajo el nombre de «Fighting Vipers vs Virtua Fighter».

Atari se sube al carro de N64.

El departamento arcade de Atari, en propiedad ahora de Midway, se encuentra trabajando en tres títulos arcade que serán convertidos en exclusiva para N64 tras su paso por los salones recreativos. Los juegos en cuestión serán «Rush» (un simulador de coches), «Mace» (un juego de lucha en 3-D), y «Maximum Force» (un juego de disparos). Todos ellos se encuentran aún en fase de desarrollo.



Interplay vuelve a jugar en España. *Después de varios cambios en su distribución será Virgin la encargada de traer definitivamente los juegos de Interplay a España. El acuerdo al que han llegado ambas compañías va a permitir que disfrutemos de juegos como «Disruptor» para PlayStation o «The Lost Vikings 2» para 16 bits.*

Nueva PlayStation para desarrolladores. *La máquina es idéntica a las normales, pero de color negro. También es diferente su función ya que no es una máquina para jugar, sino para desarrollar juegos y aplicaciones para PlayStation. Su precio es de unas 100.000 pesetas y, además de la consola, se incluye un cable de conexión a PC y dos CD, uno para el PC y otro para el sistema operativo de PlayStation. Un servicio de Internet permitirá actualizar regularmente la librería de códigos y rutinas de programación.*

¿Game Boy en red? *Se rumorea que Nintendo trabaja en un proyecto que permitirá a los japonesitos jugar a dobles a través de la línea telefónica conectando las Game Boy a un PHS (norma japonesa para teléfonos portátiles). Igual que con el Link Cable, pero a mucha más distancia.*

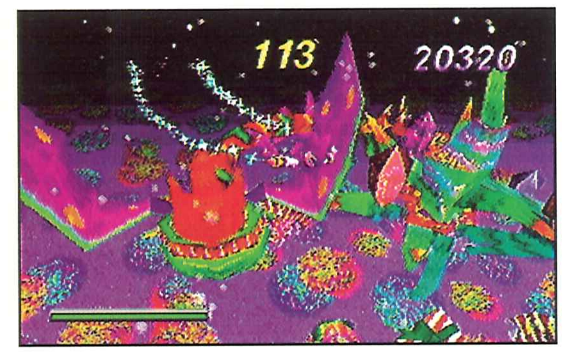
Namco se hace virtual. *Namco se ha lanzado tras los pasos de Sega, su gran rival en el campo de las máquinas recreativas, introduciendo el entretenimiento virtual en sus atracciones para los parques temáticos nipones. La compañía comercializará dentro de poco un nuevo casco virtual arcade, el HMD, que generará espacios de 360º completos.*

Más clásicos Saturn en Game Gear. *Sega Japón está haciendo lo imposible por revitalizar su Game Gear y, tras la experiencia de «Virtua Fighter Kids», ha decidido llevar ahora hasta la portátil su clásico "shoot'em up" «Panzer Dragoon». Aunque no tendrá mucho que ver con el original, no deja de ser curioso.*

Más Dragoon Ball en PSX. *Muy pronto estará disponible en Japón un nuevo juego de Dragoon Ball para PlayStation. Lo más interesante de la noticia es que el juego estará basado en la nueva serie de televisión Dragoon Ball GT. Tranquilos que ya os daremos más datos y os iremos mostrando las primeras imágenes.*

Sega prepara su aguinaldo navideño.
"Christmas Nights" de regalo al comprar un juego para Saturn.

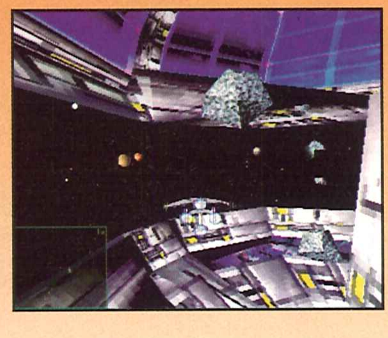


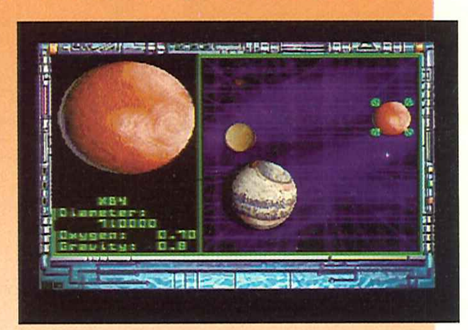


Las navidades son tiempo de vacaciones, sonrisas y, sobre todo, de regalos. Por eso Sega va a dar el "aguinaldo" en estas fechas a todos aquellos que adquiráis un juego suyo (es decir, distribuido por la propia Sega), para Saturn. El obsequio en cuestión será nada más y nada menos que un compacto llamado «Christmas Nights» que contiene una fase inédita de este gran juego ambientada en un mundo nevado y lleno de detalles navideños.

Además el disco llevará en su interior una colección de imágenes de los protagonistas, animaciones, un juego tipo "memo" e información sobre un montón de productos relacionados con el juego creado por Yuri Naka. No podemos deciros, sin embargo, con qué títulos os darán esta maravilla, ya que eso dependerá de cada tienda. De todas formas la idea nos parece genial.

Simulación y aventura unidos gracias a Sierra.
«Last Dinasty», para PlayStation





Sierra revolucionará el mundo de los videojuegos con «Last Dinasty», para PlayStation.

Lo innovador de este título no estará en el hecho de constar de 2 discos compactos, ni siquiera en que cada uno de ellos será un juego diferente del otro (un simulador espacial y una aventura estratégica). Lo más interesante de este juego será que ambos compactos compartirán argumento y su desarrollo se interrelacionará todo el tiempo, obligándonos a jugar uno u otro alternativamente, dando como resultado una historia llena de acción y misterio. Por no faltar no faltarán ni las secuencias de vídeo digitalizado ni las animaciones generadas por ordenador entre fase y fase. No os pongáis nerviosos, ya que no existe por ahora una fecha exacta de lanzamiento. Eso sí, la distribución en nuestro país está asegurada gracias a Spaco.

DRAGON BALL Z THE LEGEND

estas frente a una nueva creacion cibernetica... y nadie os ha presentado. Y aunque necesites ayuda, a veces...

ayuda

ni la ayuda de los dioses es suficiente

no es suficiente








Basado en la serie de TV
6 luchadores simultaneos
Modo historia
Ayuda de los dioses
www.sega-europe.com

PELIGROSAMENTE REAL

SEGA SATURN

Off The Record

"Creo que hasta ahora sólo hemos utilizado el 60% de la capacidad de N64".
Sigheru Miyamoto, responsable del software de N64 y creador de Mario, en declaraciones a una revista japonesa.

"Sería posible crear una Game Boy más pequeña, pero creo a a los usuarios les sería difícil jugar con ella".
Mr Izushi, Manager General del departamento de desarrollo e investigación Nº 1 de Nintendo Japón, en entrevista concedida a Nintendo Acción.

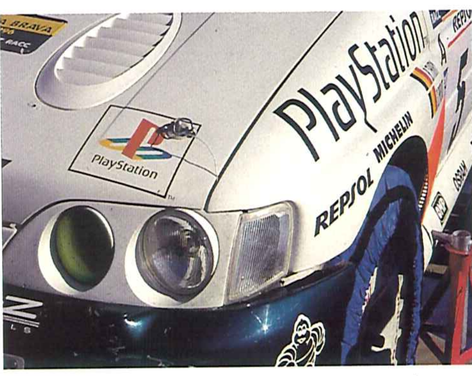
"«Final Fantasy VII» es una auténtica maravilla, cada vez que lo veo alucino con su calidad".
Paul Bufton. Product manager de GTI al ver una versión aún no definitiva de «Final Fantasy VII» en nuestra redacción.

" Mi auténtico vicio son los videojuegos. En mi casa puedo pasarme horas y horas frente al televisor. Sobre todo me gustan los videojuegos deportivos, y en especial los de fútbol".
Roberto Carlos, jugador del Real Madrid en declaraciones a El Larguero.

"A mi sólo me parece alto... se que mucha gente le encuentra irresistible, y reconozco que tiene cierto atractivo, pero a mi sólo me resulta muy... largo".
Allison Grant, Product Manager de Interplay, en referencia a Dave Perry, guapo programador de «Earthworm Jim».

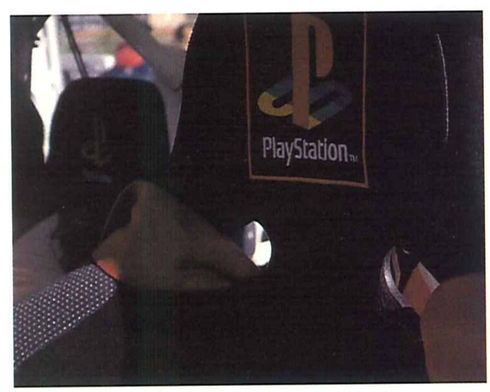
Sony en el Rally de Cataluña.

Carlos Sáinz y PlayStation: ¡Qué gran equipo!



El nombre de PlayStation pudo verse tanto en los laterales de los Ford Escort como sobre la tapicería de los asientos.







Entre los días 4 y 6 de noviembre se celebró el Rally de Cataluña, prueba puntuable para el Mundial de Rallies. Una prueba que este año ha reclamado especialmente nuestra atención debido a la participación activa de Sony, quien ha patrocinado al equipo Ford colocando el sello de PlayStation en diversas partes de los Escort, así como en el traje oficial y en los monos de los pilotos .

Aunque esta cobertura sólo ha sido para la prueba catalana, responsables de Sony ya han hablado de la posibilidad de patrocinar al equipo de Carlos Sáinz durante la próxima temporada, aunque aún no hay nada confirmado al respecto.

Hobby Consolas fue invitada por Sony a las carreras que tuvieron lugar en Lloret de Mar, y allí pudimos presenciar "in situ" cómo el segundo piloto de Ford, Bruno Thiry, se alzaba con el tercer puesto de la prueba. Aunque resultó sumamente divertido nos quedamos sin ver correr a Carlos Sáinz, quien había sufrido un accidente días antes. Una lástima.

Por suerte pudimos asistir al llamado "Desafío Repsol" que nos permitió admirar la habilidad de Sáinz a los mandos de la moto de Crivillé y a este último frente al volante del Escort de Carlos. Un espectáculo digno de verse.





Es posible que la experiencia se repita y que PlayStation sea uno de los principales patrocinadores del equipo de Carlos Sáinz durante la próxima temporada.

ALVARITO INUNDA TORRELODONES DE PINTURAS-PROTESTA.

¿JOVEN REVOLUCIONARIO O ARTISTA INCOMPRENDIDO?

En exclusiva, reproducimos su opera prima, el coche de su padre.

Empezó con el coche de su padre y siguió con los de sus vecinos. Pero no se ha conformado con eso. Y continúa realizando su pintura-protesta en las fachadas de viviendas y edificios oficiales. Se cree que la razón de su protesta es la negativa de su padre a comprarle los juegos "Motor Toon 2", "Jumping Flash 2" y "Penny Racer" de PlayStation. Las autoridades locales están divididas. Mientras el Concejal de Urbanismo estudia imponer una sanción, el de Cultura prepara una exposición antológica sobre su obra.

Si me subvencionan -dice Alvarito- gastaré el dinero en juegos de PlayStation.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

TODO EL PODER EN TUS MANOS.



Game Boy Pocket, lo último en portátiles.

¡ERES GRANDE, PEQUEÑA!

La penúltima genialidad de Nintendo ya está a la venta y se llama Game Boy Pocket. No es una consola de 32 bits, ni tampoco un sistema de realidad virtual, sino una idea todavía más revolucionaria por su sencillez: es una versión reducida de Game Boy.

Como su nombre indica, se trata verdaderamente de una portátil de bolsillo. Y no exageramos en absoluto: el departamento de desarrollo de Nintendo ha conseguido con este nuevo modelo que la Game Boy tradicional parezca enorme al lado de su nueva hermana. Un 30% menos de tamaño no es una cifra desdeñable.

Game Boy Pocket mide 12´5 cm. de alto, 7´6 de ancho y es mucho más fina que la normal. Tanto, que incluso ha sido necesario cambiarle las pilas y sustituirlas por otras mucho más pequeñas. Eso sí, no os asustéis, el tamaño de la pantalla es el mismo de siempre y, además, se ve mucho mejor.

Ahora la pantalla es en blanco y negro (adiós a los verdes) y se ha conseguido aumentar considerablemente el contraste, incrementando al mismo tiempo la resolución.

Y lo mejor de todo es que tampoco hace falta un desembolso especialmente grande para hacerse con una, ya que su precio estará alrededor de las 9.900 pts. Y no olvidéis que es totalmente compatible con todos los juegos de Game Boy, que no son pocos.



Esta es una fotografía a tamaño real de Game Boy Pocket. Como veis, la consola mantiene los mismos controles que la Game Boy clásica. Sin embargo, la toma para Link Cable es más pequeña y precisará de un adaptador especial.





Aquí podéis apreciar a escala la notable diferencia de tamaños entre la Game Boy Pocket y la tradicional. Además es un 50% más ligera.

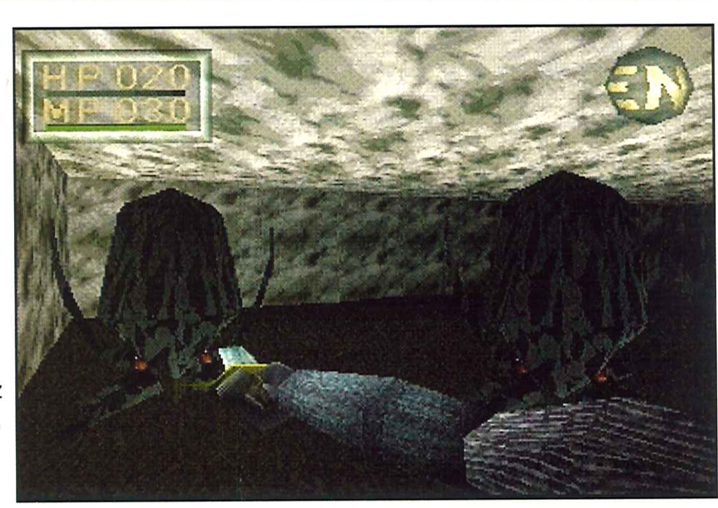


Game Boy Pocket es también mucho más estrecha, por lo cual utiliza dos baterías del tipo AAA, más pequeñas que las anteriores. Eso sí, el consumo es el mismo y nos garantiza diez horas de juego ininterrumpido.

Entre febrero y marzo llegará «King´s Field».

DRAGONES Y MAZMORRAS EN PLAYSTATION.

Bajo este enigmático título de Sony se esconde un juego de rol del tipo mazmorra con todos los ingredientes característicos de este género tan típico en ordenador. Haciendo las delicias de los roleros, esta aventura en perspectiva subjetiva nos obligará a recorrer mazmorras en forma de laberintos buscando armas, pócimas y todo tipo de objetos mágicos, a la vez que nos deshacemos de monstruos de la más variada catadura. Por supuesto todo el entorno gráfico y los personajes estarán constituido por polígonos texturados que crearán ese ambiente agobiante tenso propio del género.



VALE TODO MENOS LLORAR

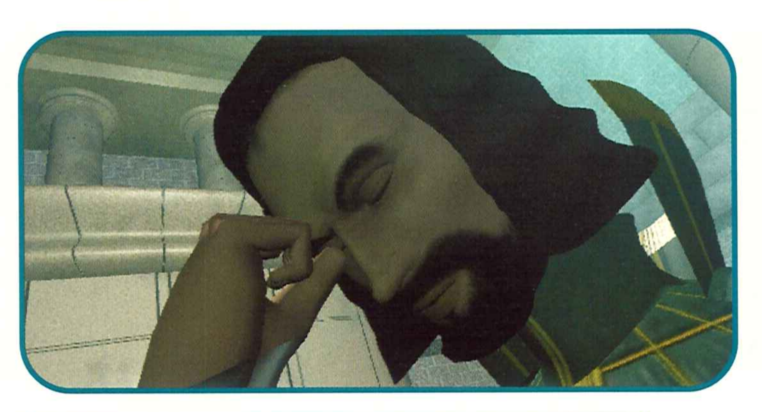


Te enfrentas con los tipos más duros de la calle. Pertenecen a las tribus urbanas más peligrosas y desean acabar contigo. Pelean sucio y sin reglas. Golpean con lo primero que tienen a mano. Pero también tú puedes hacerlo. La valla que rodea al ring está electrificada. Hay muchos escenarios de lucha, todos con múltiples ángulos de visión del combate. Puntos de luz que dan un realismo espectacular. Más de 680 movimientos diferentes donde vale todo. Todo menos llorar.

www.sega-europe.com

D NO SHOKUTATU 2

M2 se presenta ante el mundo





Formato: M2

Compañía: Warp

La continuación del terrorífico «D» ha sido el juego elegido para estrenar en Japón el nuevo sistema M2 para 3DO. Aquí tenéis un adelanto de la virtudes que lucirá este juego,

Después de infinidad de rumores, anuncios y desmentidos, parece que por fin el famoso proyecto de Matsushita llamado a ser el nuevo 3DO, -el sistema conocido como M2-, empieza a tomar forma.

La presentación de este primer juego augura que el soporte estará listo para el 97 en Japón, pero habrá que esperar a ver si alguna vez llega a atravesar las fronteras del País del Sol Naciente y llega hasta nuestro país en condiciones de ser comercializado con garantías de éxito.

Sea como fuere, lo cierto es que por tierras niponas ya se ha presentado «D, No Shokutaku 2», el juego elegido para inaugurar este nuevo sistema. Por si no os habéis dado cuenta, este título corresponde a la segunda parte de la aterradora aventura gráfica conocida con el misterioso nombre de «D» y que fue editada hace unos meses tanto para 3DO como para Saturn y PlayStation.

Claro que para esta ocasión las mejoras a nivel técnico quieren hacerse notar. Para empezar, se sustituirán las imágenes generadas por ordenador por un espectacular entorno tridimensional por el que el jugador podrá moverse a su total antojo. De esta forma, la limitación de movimientos de la primera parte dará paso a una dinámica aventura en la que el jugador deberá controlar todos los movimientos del protagonista mediante un joystick analógico.



Efectos como la niebla o los trabajados juegos de luces y sombras, -así como una notable mejora de las texturas-, serán algunos de los aspectos gráficos más impactantes de la continuación en M2 de «D».















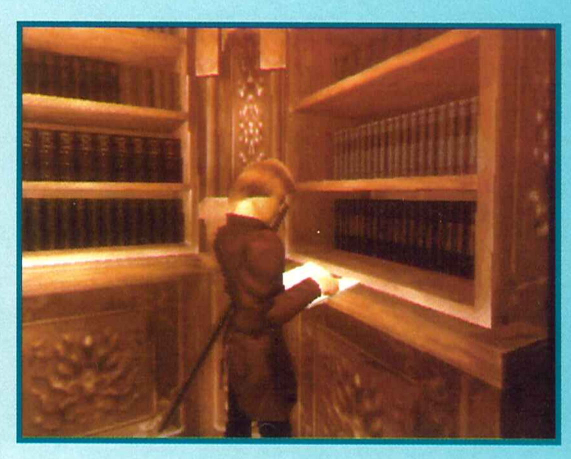
Una de las principales diferencias gráficas que mostrará este nuevo «D» con respecto a sus antecesores será que podremos movernos con entera libertad por los escenarios tridimensionales.

Por otra parte, los programadores están intentando crear una atmósfera totalmente realista, en la que los efectos de luces y sobras jueguen un papel fundamental. El tamaño de las sombras, por ejemplo, cambiará dependiendo de la hora del día, y la presencia de individuos en una habitación influirá en el reflejo de luz sobre la pared. Otro elemento importante será la aparición de la niebla durante el día. Se está poniendo especial cuidado también en la creación de polígonos y texturas, de forma que será posible distinguir incluso un tipo de madera de otro o el material de los objetos.

En cuanto al movimiento, el desplazamiento del protagonista será seguido por una cámara que cambiará de acuerdo con los movimientos que realice el jugador. Serán cambios suaves, que proporcionarán siempre la mejor perspectiva, como si se tratara de una película.

Matsushita pretende que este juego provoque las mismas sensaciones que ha provocado N64 con Mario. De ahí que su intención sea completar un juego realmente innovador, que deje boquiabiertos a los usuarios y al mismo tiempo muestre claramente las posibilidades de este sistema. Veremos si lo consiguen. ¿O no lo veremos?





«D 2»: La historia continúa

Además de las mareantes posibilidades técnicas de este juego, destaca por sí solo el inquietante argumento, como ya sucediera con la primera parte. La historia empieza así.

En plena Edad Media, en los valles de Transylvania, un desesperado duque realiza un pacto con el diablo para conseguir que su esposa dé a luz un hijo. A cambio deberá entregarle su alma...

En la época actual, Laura intenta comenzar una nueva vida después de superar una aterradora experiencia en un hospital, y por ello decide quedarse embarazada. Con su hijo en el vientre, emprende un viaje a Rumanía, con el fin de conocer la verdadera historia de su familia y aclarar los turbios asuntos que convirtieron a su padre en un asesino.

De repente, su avión sufre una fuerte sacudida, y el feto desaparece misteriosamente del vientre de Laura. Poco después, el aparato se estrella.

La historia comienza en ese instante, cuando el hijo de Laura se niega a aceptar su destino y decide luchar abiertamente contra el diablo para salvar el alma de su nuevo padre, el duque.

Todo el juego transcurre en un viejo e inmenso castillo que el protagonista, armado con una espada, deberá recorrer buscando pruebas hasta encontrar la solución al asunto.

Se pronostican duelos muy atractivos, amén de todo tipo de sorpresas, embrujos, magias y demás elementos propios de este terrorífico género.

La lucha y los coches continúan siendo los géneros preferidos en los salones arcade de todo el mundo. Por eso no es de extrañar la aparición de estos dos nuevos títulos de Capcom y Konami que, como siempre, pronto serán versionados para consolas.

X-MEN VS STREET FIGHTER

Formato: Arcade Compañía: Capcom



Todos contra todos

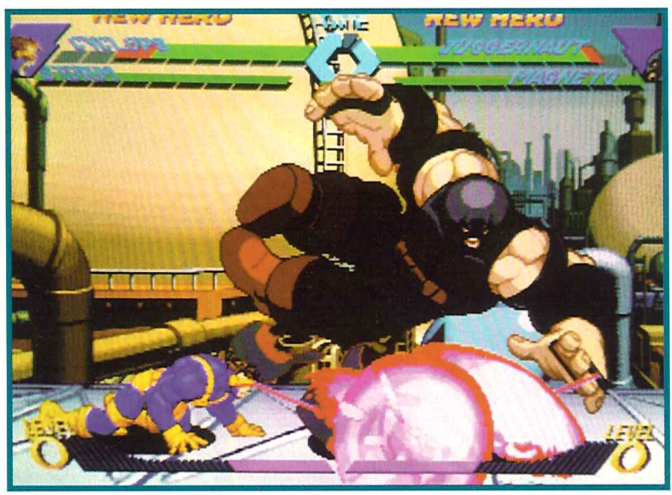
Siguiendo la línea iniciada por SNK con su «King of Fighters», Capcom ha decidido reunir a los luchadores de dos de sus juegos más significativos en un súper torneo plagado de alicientes. Nada menos que 17 representantes llegados de la poderosa Patrulla X (Cyclops, Wolverine, Storm, Jaggernauts, Magnito, Gambit, Log y Cybertooth) y del incombustible «Street Fighter»(Ryu, Ken, Shinka, Nash, Dalshim, Zangief, Vega, Gooky y Cammy) se batirán el cobre en un juego que tendrá un título claramente explicativo: «X-Men vs Street Fighter».

Este juego aterriza en el eterno CPS II, -el soporte en el que hemos visto aparecer todos los juegos de lucha de Capcom durante los últimos años-, así que no esperéis ningún tipo de innovación técnica, pero sí mucha jugabilidad, acción a raudales y el morbo de ver zurrarse a estos dos grupos de luchadores.

«X-Men vs Street Fighter» se encuadra más dentro del estilo del primero que del segundo, es decir, que disfrutaremos de un scroll horizontal, de saltos asombrosos de todos los luchadores o de los demoledores "x-power", capaces de dejar tiritando al más pintado. También presenciaremos alguna novedad interesante, como la introducción del "tag battle", con el que los luchadores podrán formar grupos para ayudarse mutuamente.

Como veis, la cosa promete . Y es que está claro que nadie le va a enseñar a Capcom a estas alturas a crear un gran juego de lucha.



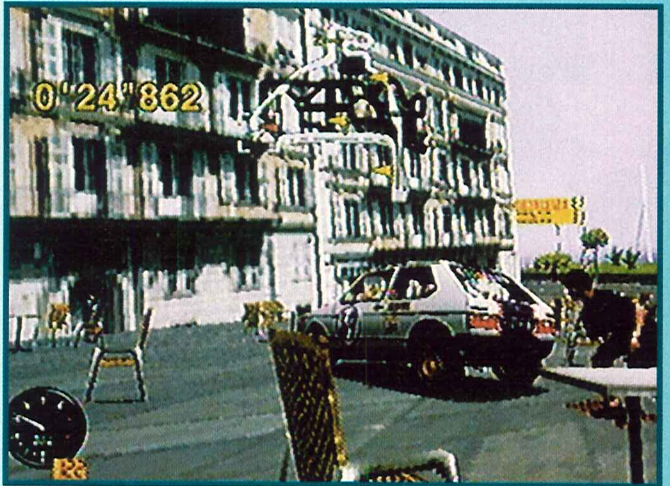


La modalidad "Tag Battle" permitirá hacer grupos de luchadores que podrán luchar por turnos o saltar en cualquier momento del combate para ayudar a un amigo en apuros, como sucede en el "wrestling". También se podrá combinar el poder de dos luchadores para lanzar un súper ataque especial.

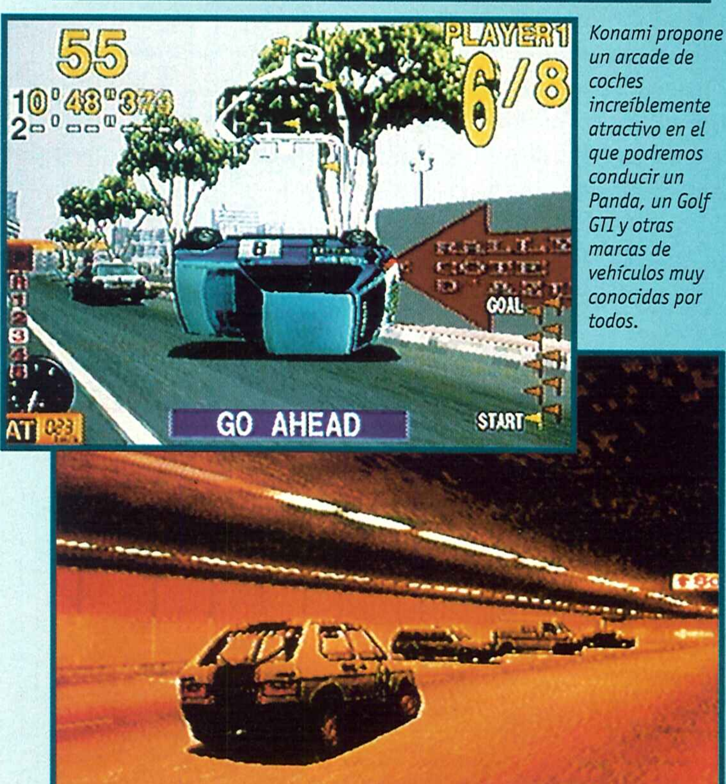
Formato: Arcade

Compañía: Konami









Konami propone un arcade de coches increíblemente atractivo en el que podremos conducir un Panda, un Golf GTI y otras marcas de vehículos muy conocidas por todos.



Los coches más reales

En el pasado JAMMA Show de Tokyo, los visitantes quedaron enganchados a la experiencia tan "cotidiana" y atractiva a la vez que ofrece «GTI Club» . Y es que Konami ha decidido impregnar con grandes dosis de originalidad y frescura a un género que evoluciona técnicamente, pero cuya capacidad para sorprender en el apartado jugable es escasa.

Nos explicamos. Para empezar, este juego presenta unos modelos de coches "utilitarios" muy conocidos por estos lares: Renault 5, Seat Panda, Golf GTi... y, además, las carreras se realizan por diversas ciudades del sur de Francia: una competición muy europea, como podéis comprobar.

Pero hay más. Las carreras son de lo más interesante ya que los coches toman la salida en el mismo lugar, pero para llegar hasta la meta pueden optar por la ruta que ellos quieran, recorriendo mapeados ilimitados a través de Francia. Ni qué decir tiene que la elección de un buen itinerario es fundamental para lograr un buen puesto. Durante las carreras, el jugador pasará por pueblos, gasolineras y cafeterías, y podrá comprobar cómo los asombrados espectadores se alejan cuando el coche parece salirse de la carretera.

La conducción también resulta muy atractiva. Los turismos se las ven y se las desean para tomar las curvas a altas velocidades, con lo que no es extraño ver a los autos volcar o colocarse sobre dos ruedas durante algunos segundos. Para evitar accidentes, Konami ha introducido un freno lateral que ayuda a los conductores a tomar las curvas con menos riesgos.

Además de las carreras existe otro modo de juego, para dos o cuatro jugadores, que consiste en perseguirse unos a otros para colocarse una bomba. También se pueden elegir entre cuatro perspectivas diferentes, e incluso hay una opción por la que introduciendo una moneda más se puede acceder a un modelo de coche más rápido y potente. Todo son sorpresas ingeniosas en este juego que promete arrasar en los próximos meses en los salones de medio mundo.

Mario KART 64

¡¡Corre, Mario, corre!!

Formato: N 64 **Compañía: Nintendo**

Mientras en Japón **«Super Mario 64»** sigue arrasando de forma espectacular, los chicos de **Nintendo** ya preparan su regalo de Navidades para los nipones: **«Mario Kart 64».** Y lo cierto es que se está levantando una enorme expectación, lo cual no es de extrañar si tenemos en cuenta que este juego en su versión para **Super Nintendo** vendió casi **4 millones de cartuchos.**

Por lo que hemos visto, Nintendo mantendrá todo el espíritu del programa original, pero **aportándole toda la potencia** de su nueva máquina y algunas sorpresas relacionadas con la jugabilidad.

El juego se basará en las emocionantes carreras que **Mario y siete de sus amigos/enemigos** correrán a través de **20 sorprendentes circuitos** con tres modos de juego a elegir: **Grand Prix, Battle Mode** y **Time Attack.**

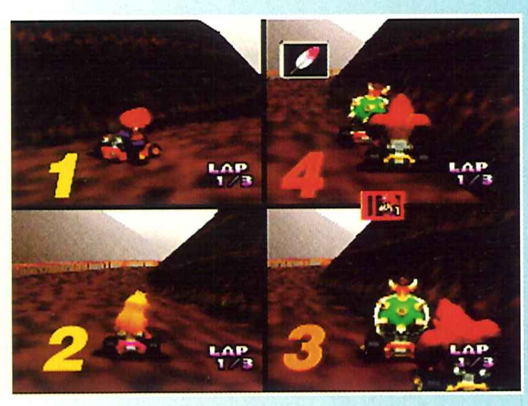
Toda la **magia tridimensional** con la que Nintendo está sorprendiendo en sus primeros lanzamientos también se desparramará por los increíbles escenarios de este juego, todo ello arropado con el particular sentido del humor del amigo **Miyamoto.**

Son muchos los elementos a destacar en esta nueva aventura motorizada de Mario, pero en este primer contacto nos quedamos con estos: la posibilidad de jugar dos, tres y hasta cuatro jugadores simultáneamente, las enormes figuras en 3D que parece vayan a salirse de la pantalla y los fabulosos efectos de luces y sombras, sobre todo en las competiciones nocturnas.

Ahora entenderéis porqué en **Japón** están ya frotándose la manos esperando la salida de este cartucho. A los españoles nos tocará esperar algo más, seguramente hasta el próximo verano.



Wario, Luigi, Donkey Kong... los principales personajes de la saga Mario se reunirán en este cartucho.

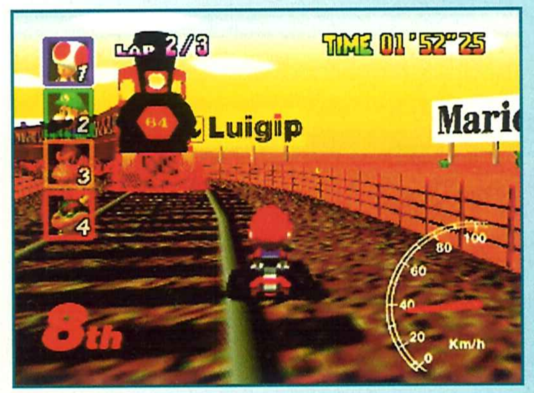


En el juego podrán participar 2, 3 o hasta 4 jugadores simultáneamente.



En Japón el juego se venderá junto a un pad de control especial para este programa, sin que ello suponga aumento de precio.



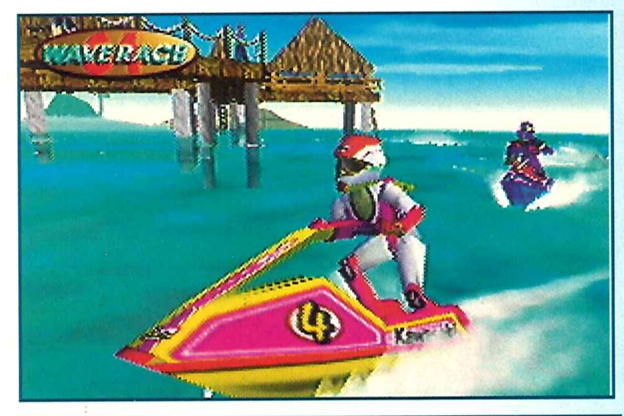





CASA DON HONORIO
- Menú -
Especialidad
Cocidito madrileñ
NEW
AMERICAN VITAMIN COMPLEX
ÚLTIMAS NOTICIAS
Permanecieron 6 meses en el subsuelo madrileño para resolver el enigma de un juego de PlayStation llamado "Broken Sword", la Leyenda de los Templarios.
Los turistas americanos aparecen escondidos en una alcantarilla del Retiro.
No sabemos si son boy-scouts o pertenecen a alguna secta. Pero estos 60 turistas aseguran haber permanecido en la alcantarilla buscando pistas para descifrar un secreto de los Templarios. Además, afirman la existencia de un oscuro complot internacional y solicitan la ayuda de las autoridades para desenmascararlo. El jefe de Policía, a instancias del Ministerio del Interior, ha anunciado que mañana se hará público un comunicado sobre estos sorprendentes hechos.
El jefe de policía Alvarez se encarga del caso.
Su campamento estaba situado debajo del restaurante "Casa Don Honorio"
Los turistas se habían instalado en el desagüe de las tuberías del famoso restaurante "Casa Don Honorio" y se alimentaban de los restos de su exquisito cocido madrileño. "Este plato -según el portavoz del grupo- contiene el aporte calórico necesario para sobrevivir en las alcantarillas". Ayer noche, dos de ellos iniciaron una ruidosa pelea por un trozo de tocino. El propietario del restaurante, Honorio Landelino Hilarión, alertado por los gritos, avisó a los funcionarios municipales que descendieron a la alcantarilla y descubrieron a los americanos.
Entrada a la alcantarilla situada debajo de "Casa Don Honorio".
PlayStation
PAL
Broken Sword
LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS
SONY
TODO EL PODER EN TUS MANOS.
TEXTO Y VOCES EN CASTELLANO.
PlayStation
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Revolution software Ltd. All rights reserved.
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

WAVE RACE 64

Motos pasadas por agua



Formato: N 64

Compañía: Nintendo

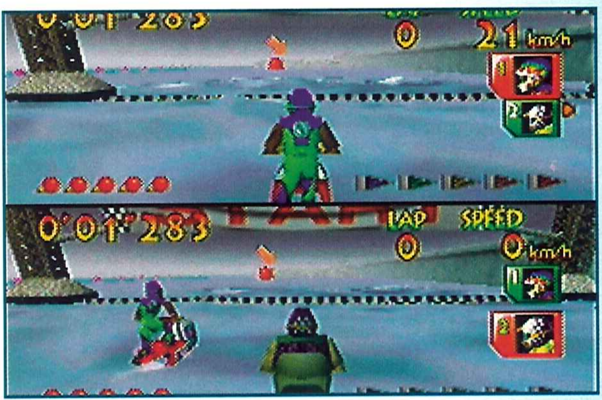
Este título reúne todas las características que identifican la línea que está siguiendo Nintendo en sus primeros lanzamientos para su nueva máquina: **originalidad, demostración técnica e incuestionable jugabilidad.**

«Wave Race» ya ha sido lanzado en **Japón** y **USA**, y ha gustado mucho a los usuarios de **N64**. Nintendo nos propone en este juego una excitante competición de **motos acuáticas** (muy de moda en los salones españoles gracias a las espectaculares máquinas de **Sega** y **Konami**), aderezada con los habituales elementos "made in Nintendo". De ahí que, a parte de competir a través de sorprendentes circuitos acuáticos con el objetivo de llegar en primera posición, el jugador tiene que sortear diferentes obstáculos, atravesar enormes anillos y realizar espectaculares saltos y todo tipo de malabarismos sobre la moto, que después serán convenientemente puntuados por los jueces.

«Wave Race» presenta varios modos de juego que abarcan desde la más salvaje competición hasta la búsqueda de records, pasando por la siempre divertida opción para dos jugadores, que se presenta mediante la pantalla partida.

Una vez más, **N64** demuestra su enorme capacidad para trabajar con imágenes en **3-D** sin sufrir una sola pixelación, ofreciendo un aspecto gráfico sensacional.





«Wave Race» dispone de un modo a pantalla partida (split screen), para dos jugadores simultáneos, modalidad con la que su multiplica la diversión.





Este original y espectacular título tiene un interés especial para los usuarios españoles, ya que será uno de los que acompañará el lanzamiento de N64 en nuestro país el día 1 de Marzo.



ALGUIEN MUY PELIGROSO SOLO PIENSA EN ACABAR CON LA LEY.







LO MALO ES QUE LA LEY ERES TU.



Llega Virtua Cop II. La acción trepidante y el subidón de adrenalina se multiplican por dos. Los mafiosos de la corporación EVL están más cabreados que nunca. Tendrás que enfrentarte a ellos en cualquier rincón de la ciudad, luchar en el interior de un transatlántico, perseguirles en coche o combatirles desde un helicóptero. Y para eso vas a necesitar refuerzos. Por suerte, además de a Rage y a Smarty, ahora tienes a Janet. Unidos vais a tener que acabar con los criminales más peligrosos. Antes de que ellos acaben con vosotros.



www.sega-europe.com



Namco prepara el último grito en lucha 3-D para PlayStation



SOUL BLADE

PlayStation prepara sus mejores galas para recibir a uno de los bombazos del próximo año. Se trata de un juego de lucha explosivo, original e irresistible, que ya ha arrasado en su versión arcade en todo el mundo. El juego se encuentra en pleno proceso de gestación, pero aquí os adelantamos sus señas de identidad. Su fecha de lanzamiento en España: Marzo del 97.



EL ORIGEN

La recreativa de **«Soul Edge»** fue lanzada por **Namco** en Febrero de este año con notable éxito en todos los salones del mundo. Poco después salió al mercado japonés una versión mejorada y actualizada de este juego conocida como **«Soul Edge II»**. Es precisamente esta versión la que se está convirtiendo para **PlayStation**. No supone una conversión difícil, ya que la placa arcade de Namco, -el **System 11**-, posee una arquitectura muy similar a la de la máquina de **Sony.** Namco promete que la versión doméstica será aún mejor que la arcade.

Por problemas de copyright, el juego de PSX se llamará **«Soul Blade»**.







Una de las características que más llama la atención en la recreativa original es la trepidante velocidad a la que se mueven los personajes. Namco promete superarla en el juego doméstico.

¿QUÉ ES «SOUL BLADE»?



«Soul Blade» es un arcade de lucha que sigue la moda actual caracterizada por **los polígonos y las tres dimensiones.** Su particular propuesta se basa como elemento principal en los ataques mediante la utilización de todo tipo de **armas blancas** por parte de los luchadores (espadas, cuchillos, hachas...) y en un original estilo de lucha.





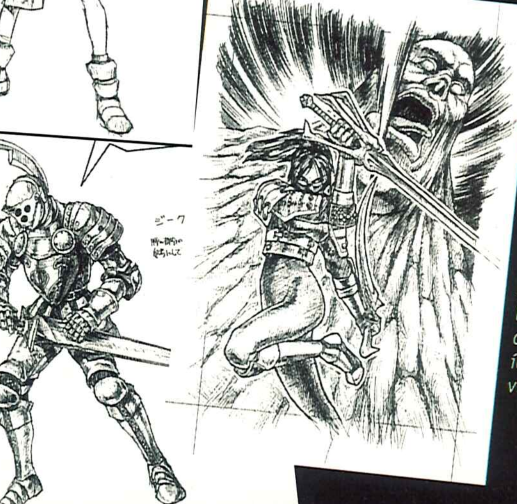




Namco está poniendo especial atención en la creación de los decorados, tanto para conseguir una atmósfera propia del siglo XVI, como para ofrecer un efecto tridimensional a la altura de las circunstancias. Como podéis comprobar en estos dos ejemplos, a pesar de que el juego se encuentra todavía en pleno proceso de gestación, parece que el trabajo de Namco va por muy buen camino.

LA HISTORIA

Estamos en el siglo XVI. Diez poderosos guerreros de diferentes países se encuentran en un torneo en busca de **la legendaria espada conocida como Soul Edge.** Todos tienen un motivo diferente para encontrarla, y no todos esos motivos tienen un buen fin... Pero cada uno de ellos está dispuesto a dar su vida para conseguirla.



Estos son unos bocetos hechos a mano por el equipo de diseño de Namco. De la mente de estos geniales dibujantes surgen los que luego se convertirán en ídolos de los videojuegos.

NOS HABLARON LOS CREADORES

Hace unos meses os ofrecimos una entrevista con dos de los creadores de de «Soul Edge», Hajime Nakatani y Masuya Ohishi. No está de más que recordemos algunas de sus respuestas.



Hajime Nakatani

Masuya Ohishi

¿Cómo surgió la idea de realizar «Soul Edge»?

Primero pensamos en hacer un juego en la línea de «Tekken». Después pensamos en hacer algo diferente, pues ya hay muchos juegos que utilizan armas, pero muy pocos en 3-D. Y así surgió «Soul Edge».

¿No es una idea muy similar a la utilizada en «Toshinden»: armas y 3-D.?

Sí, el juego puede ser comparado con «Toshinden», donde también utilizan armas, pero en realidad es diferente. «Toshinden» fue realizado antes, pero no alcanza la calidad de «Soul Edge». En nuestro juego los personajes utilizan diferentes tipos de armas, y hemos usado complicadas técnicas de programación para hacer que esas armas parezcan reales. Si entramos en el contenido del juego, los impactos, por ejemplo, también son muy diferentes. Cuando dos espadas chocan, el efecto es impresionante. También se puede empujar al enemigo cuando las dos espadas se encuentran en contacto, como hemos visto en multitud de películas. Además «Soul Edge» utiliza toda la profundidad del escenario, como «Toshinden».

¿Cuántos polígonos utilizáis para cada personaje?

Entre 850 y 900.

¿Cuál está siendo el apartado más difícil?

Sin duda, todo lo referente al movimiento de los personajes, con sus diferentes técnicas de lucha. Usamos técnicas de captura de imágenes, aunque en algunos casos no hemos podido utilizar modelos humanos y hemos tenido que crear el movimiento manualmente.

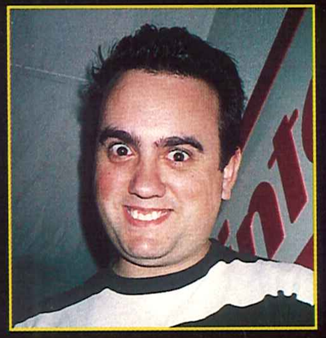


DESAFIO

TE RETAMOS A SUPERAR EN ESTOS NUESTROS JUGONES DEL CLUB NINTE

Este es tu gran desafío. Superar la puntuación de nuestros cuatro malignos jugones. Si lo haces, ¡¡prepárate!!. Haz una foto, de la pantalla, donde se vea claramente la puntuación conseguida. Rellena el cupón que encontrarás dentro de cada uno de estos cuatro juegos y mándalo todo al Club Nintendo, porque sólo por esto ya tienes el diploma de **"jugador de verdad"**, y además te mandamos también una **camiseta súper especial para jugones.**

PUNTUACIÓN A SUPERAR: 1.840 PTOS.





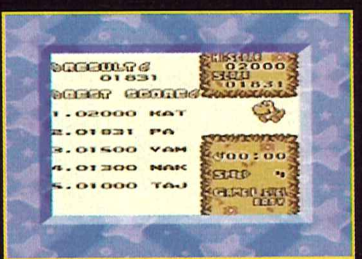


EL SUPER TETRISTICO FRANCISCO:
Muy peligroso. Sabe como eliminar bloque tras bloque, sin rasgo de humanidad. No te pongas en su camino, si no quieres que te aplaste.
JUEGO: TETRIS ATTACK (SN).
PRUEBA: TIME TRIAL.

PUNTUACIÓN A SUPERAR: 1.831 PTOS.







TRICEREBRAL PALOMA:
Usa el Super Attack a todas horas. No se detiene, es incansable, destruye bloques seguidos sin parar. Es temida por los tetrísticos. Demuestra quién es el más hábil ensamblador del universo.
JUEGO: TETRIS ATTACK (GB).
PRUEBA: TIME TRIAL.

Solero&Solero

OTOTAL

JUEGOS, LAS PUNTUACIONES DE
NDO. SI LO CONSIGUES... PREPÁRATE.

Pero aquí no acaba la batalla. Porque los tres mejores "scores" tienen algo muy especial esperándoles. El tercer y el segundo puesto se llevan gratis un **GB Pocket**, la pequeña maravilla de bolsillo, ¡y agárrate!, al mejor le regalamos, la **Nintendo 64**, la mejor consola del mundo, y un viaje a Madrid, con todos los gastos pagados, para enfrentarse en la madre de todas las batallas a nuestros jugones, y al mejor de la revista del sector que tu mismo elijas. La gran final te espera el 18 de enero. ¡¡Prepárate para un desafío total!!



TIEMPO A SUPERAR: 1'. 38 ". 16







ULTRA FRIO OSCAR:
Un jugón que destroza el mejor tiempo, sin pestañear. Es frío como el hielo, parece que congelara el tiempo. Dicen que no es humano. Enfréntate a él y acaba con su arrogancia.
JUEGO: WINTER GOLD (SN).
PRUEBA: SUPER SLALOM (DOWNHILL).
CIRCUITO: SALT LAKE CITY

PUNTUACIÓN A SUPERAR: 158.500 PTOS.







META VILLANO GALACTICO EMILIO DARHT VADER:
Te aniquila a la velocidad de la luz. Es el maligno rey del hiper espacio. Si te enfrentas a él, que la fuerza te acompañe.
JUEGO: GALAGA/GALAXIAN (GB).
PRUEBA: GALAGA.



Nintendo España, S.A.

LA IMAGEN DEL GANADOR SE UTILIZARÁ CON FINES PUBLICITARIOS. LA PARTICIPACIÓN EN LA PROMOCIÓN SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LAS BASES.

PLAYSTATION

SONY NOS PRESENTA LO MáS AUDAZ DE SU CATÁLOGO INVERNAL

quiere correr con todos los riesgos

Las emociones fuertes son el argumento que Sony ha buscado para amenizar el invierno en su PlayStation. Para ello ha recurrido a deportes tan apasionantes como el snowboard, las carreras de motos anfibias, el patinaje ciudadano o los rallies en mountain bike. Si os apetece experimentar la velocidad terminal prestadle atención a estas páginas.

2Xtreme

DEPORTES AGRESIVOS



Gráficamente este título de Sony mostrará un gran dominio de las texturas y sabrá hacernos sentir una frenética sensación de velocidad. Además, para mantenernos con los nervios alerta, nos pondrá enfrente un montón de peligros a sortear y de rivales a "despachar".



La segunda parte de «Xtreme Games» está ya en preparación, pero todavía tardará un poco en llegar a nuestro país, concretamente hasta el mes de Marzo. Como recordaréis, la gracia de este juego consiste en ponernos sobre patines, monopatines, bicicletas y snowboards, y lanzarnos a unas frenéticas carreras.

«2Xtreme» mantiene la filosofía del popular «Road Rash» (incluso la misma estética), y en él nuestro objetivo será llegar los primeros a la meta aunque tengamos para ello que quitarnos de encima a los rivales de un modo nada ortodoxo.

Sony Interactive es la responsable de todo.

Cool Boarders

PREPARATE PARA UN INVIERNO CALIENTE







PLAYER SELECT

MALE

FEMALE

117 km/h

La pinta que tiene este «Cool Boarders» es realmente buena. Pero esperad a ver a estos surfers en movimiento...

Ante este juego de UEP Systems no os quedaréis fríos. Os hervirá la sangre cuando os subáis sobre una tabla y emprendáis unos descensos endiablados y plagados de trampas, luchando denodadamente por convertiros en el número 1 del snowboard.

«Cool Boarders» os ofrecerá la posibilidad de elegir entre seis tablas con diferentes características, cuatro circuitos y dos corredores poligonales (hombre y mujer). Nuestros objetivos serán muy diversos, tanto como llegar a la meta antes de que se nos acabe el tiempo, puntuar por los saltos realizados o dejar helados a los jueces con nuestras acrobacias.

Si todo esto ya os resulta interesante, os terminará por entusiasmar cuando sepáis que el entorno del juego está creado con una precisión digna de los mejores simuladores de velocidad. Y lo mejor de todo: que llegará en enero.

Jet Raider

VELOCIDAD EN TODOS LOS TERRENOS

No hay límites para los vehículos de «Jet Raider». Pueden con todo, ya sea asfalto, barro, agua o arena. Nada se resiste a estás máquinas que son un engendro entre motos, motos de agua y cohetes supersónicos.

Single Trac, los creadores del invento, demostraron su delirante imaginación en «Twisted Metal», juego en el que emplearon la misma tecnología 3D TruePhysics que ahora nos proponen en «Jet Raider».

Gracias a esta técnica podremos pilotar nuestra máquinas sobre diez complicados escenarios tridimensionales en los que podremos girar y rotar a velocidad de vértigo sin notar limitaciones en la generación de los polígonos. Y quedaos con este dato: habrá 20 corredores controlados por la máquina corriendo a la vez que nosotros.

El juego, -que saldrá en Enero-, contará con opción para dos jugadores simultáneos y una banda sonora al estilo Pulp Fiction. Marcha y ritmo a tope .



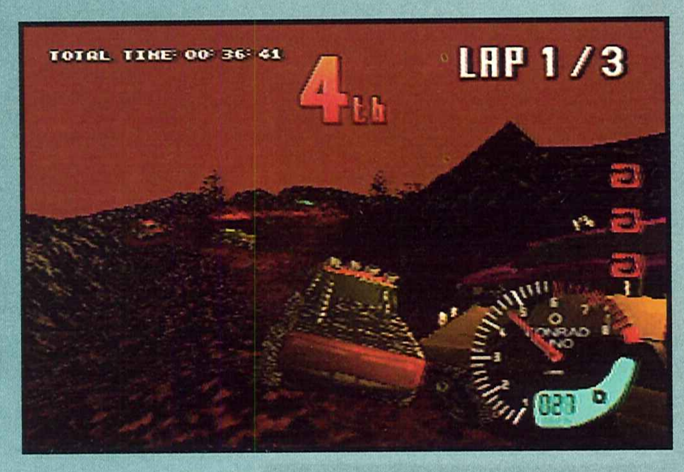






Velocidad y vértigo serán las premisas de «Jet Rider», un juego que nos arrastrará a frenéticas carreras sobre agua, asfalto, barro o arena.







Monstruosos camiones de gigantescas ruedas devorando hierba y rocas, levantando polvo y salpicando barro. Carreras sobre trazados imposibles, velocidad en equilibrio sobre montículos de grava. Motores acelerados, rugientes, dispuestos a mostrar su potencia a cualquier precio... Una sensación que «Hardcore 4X4» nos va a hacer vivir muy pronto.

Hardcore 4x4

A tracción total

Con la pasión por la velocidad como bandera y la precisión y la habilidad como aliados, «Hardcore 4x4» nos ofrecerá muy pronto la ocasión de pilotar vehículos monstruosos sobre los más espectaculares y rebuscados trazados. Y es que este título de Gremlin quiere hacernos viajar por todo el mundo mientras conducimos, de manera suicida a veces, unos potentes 4x4 preparados para superar todo tipo de terrenos y climatologías.

Con «Hardcore 4x4» podremos intentar ganar un especialísimo campeonato mundial dividido en cuatro niveles de dificultad que hay que superar uno a uno puntuando lo más posible en todas sus carreras. Este Modo Campeonato se complementará con otros modos de juego en los que podremos practicar para aprender a dominar el coche mientras intentamos atravesar desniveles del terreno, trampas de arena o placas de nieve helada.

La elección de un vehículo con las ruedas, suspensión, potencia y aceleración adecuadas será, junto a la pericia, otro de los factores que influirán en el buen desarrollo de la competición. En el caso de que queramos entrenar podremos participar en carreras aisladas eligiendo el circuito, el coche y hasta las condiciones climáticas para que ni la niebla ni la lluvia nos pillen por sorpresa. Y todo esto enmarcado por un entorno gráfico detallado y de gran calidad que proporcionará la nota de espectacularidad justa sin menoscabo de la sensación de velocidad.

Todo esto y mucho más, a partir del próximo mes en vuestras 32 bits.

En «Hardcore 4X4» se ha buscado más el espectáculo que la simulación. De este modo podremos disfrutar de aparatosos choques, con vueltas de campana incluida, que aunque dejan tras de sí trozos de carrocería no tienen ninguna influencia posterior sobre el control.



vistas





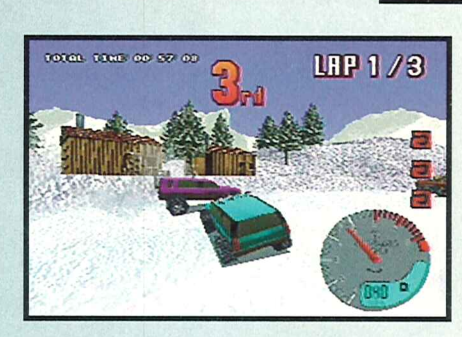




Será posible jugar desde cuatro perspectivas diferentes que van desde una vista trasera alejada, a una interior en la que se ven las manos del piloto. Como suele ocurrir, las vistas interiores resultan más realistas.



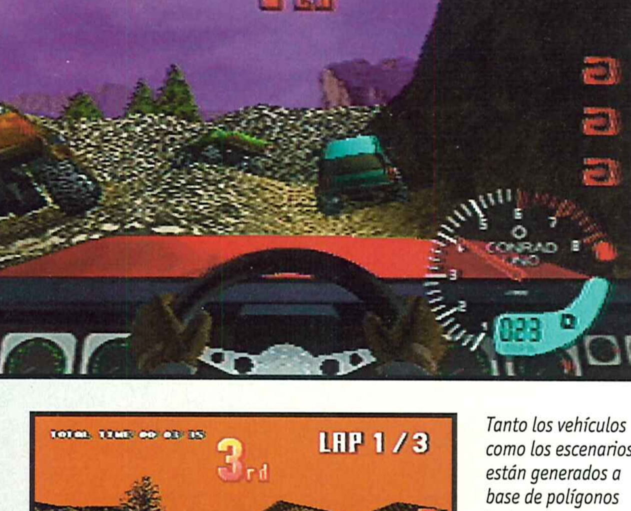
La compañía británica Gremlin nos ofrecerá a partir del mes próximo la posibilidad de disfrutar con este "deporte" tan genuinamente americano.



opciones



El amplio menú de opciones de juego nos permitirá modificar casi todos los aspectos de la carrera. Por ejemplo, podremos elegir el clima y la hora del día, así como el tipo de transmisión, la pista, el vehículo y el modo de juego. Por supuesto, si queremos participar en el campeonato tendremos que ceñirnos al orden de circuitos establecidos y también se nos permitirá salvar la partida.





Tanto los vehículos como los escenarios están generados a base de polígonos texturados que nos permitirán disfrutar de un entorno tan atractivo como espectacular, muy a tono con la idea general del juego.

BALONCESTO EXTREMO

Acclaim nos presentará en breve un nueva entrega de una de las sagas de simulación de baloncesto más "aclaimadas" de la historia. Su nombre será «NBA Jam Extreme», y promete diversión y espectáculo a raudales.



Acclaim volverá a demostrar que sabe sacarle todo el jugo a sus éxitos de siempre con una nueva versión 32 bit para **Saturn** y **PlayStation** de su archiconocido**«NBA JAM»**.

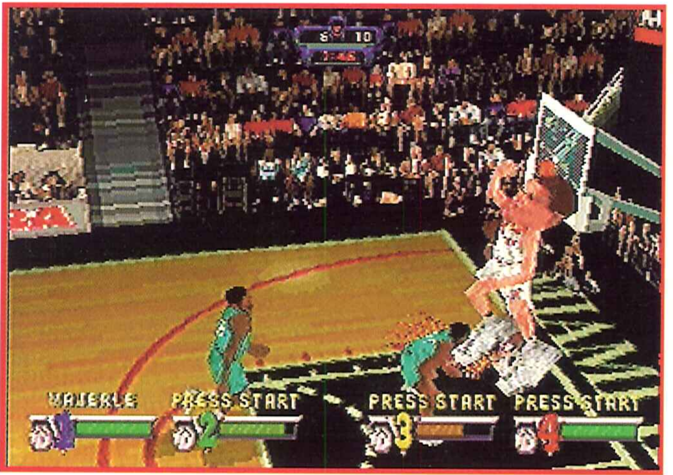
El sorprendente arcade de baloncesto "2 contra 2" que hiciera de la espectacularidad su lema, volverá en breve a vuestros hogares con una remodelación casi total que incluirá importantes cambios en su aspecto, sus opciones y su sistema de juego para prolongar su exitosa vida unos cuantos años más.

Su nombre será **«NBA Jam Extreme»** y estéticamente llamará poderosamente la atención la llegada de una oleada poligonal que conformará tanto a los jugadores como al campo. Gracias a este recurso técnico el terreno de juego abandonará su clásico aspecto 2D para convertirse en un estadio virtual 3D al más puro estilo **«NBA Live»**.

Los jugadores por su parte ganarán en realismo al hacerse más evidente su musculatura, sus facciones y sus movimientos. Buena culpa de esto último la tendrán los arduos trabajos realizados con técnicas de captura de imagen que han tenido al escolta de los **Washintong Bullets, Juwan Howard**, como conejillo de indias. Os podemos asegurar que el resultado será francamente impresionante.

A la hora de jugar también hallaremos novedades importantes. A la fórmula usada en anteriores entregas se le eliminarán, por ejemplo, los ítems sobre la pista (aparecidos en el **«NBA Jam T. E.»**), a la vez que se aumentará el número de jugadores disponibles por equipo y se introducirá un nuevo botón de Turbo llamado "Extreme" que hará que vuestro jugador toque el techo del estadio en los saltos, mande a las gradas a los rivales y machaque de forma acrobática.

Con tantas cosas nuevas casi se nos había olvidado recordar que habrá una que no se modificará en absoluto: su asombrosa jugabilidad.

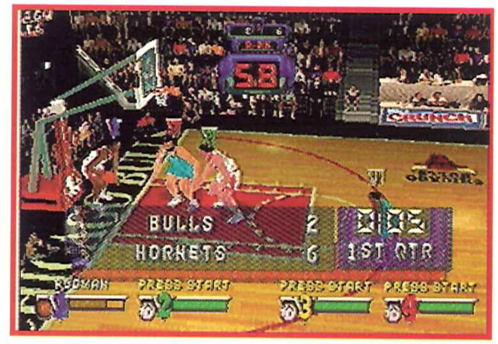


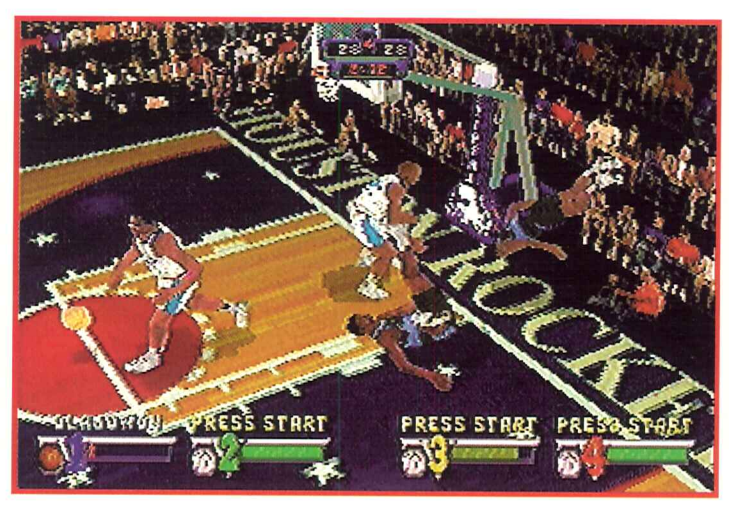
«NBA Jam Extreme» os dará la posibilidad de disputar los encuentros con un jugador de aspecto "normal" o con una cabeza y unos pies enormes. Esto último resulta mucho más vistoso ¿verdad?

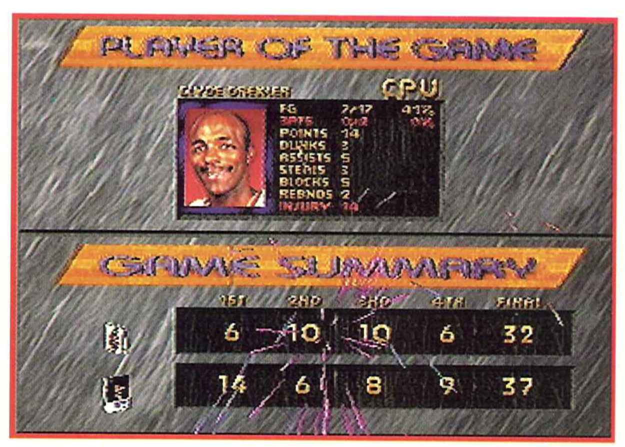










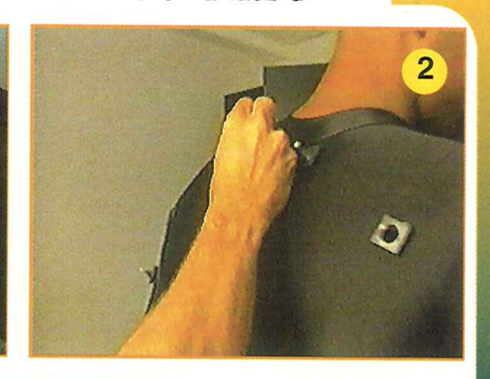


La sección de estadísticas se verá mejorada y ampliada en esta nueva entrega de «NBA Jam». Los porcentajes de tiro, las asistencias y las anotaciones os serán mostradas con todo lujo de detalles.

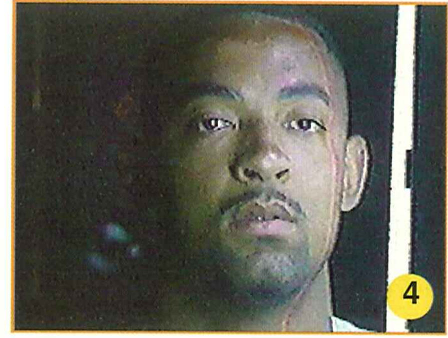
"Cómo se hizo"

Para lograr el realismo que posee «NBA Jam Extreme» en Acclaim han tenido que echar mano de las últimas técnicas de captura de imágenes. El proceso es complejo e incluye varias fases, entre las que destacan la colocación de un traje especial lleno de puntos de luz y su posterior grabación en vídeo (1, 2 y 3). El escaneo de los contornos de la cara del jugador (4) y su paso al ordenador para ser renderizada (5).













RESIDENT EVIL
PlayStation
CAPCOM
©CAPCOM CO. LTD. 1996
Todos los derechos reservados
PlayStation
SEGA SATURN
EARTHWORM JIM
Earthworm Jim 2™ © 1996 Shiny Entertainment Inc. Todos los derechos reservados
Creación de personajes de Douglas TenNapel. Desarrollado por Screaming Pink Inc
Playmates Interactive Entertainment, Inc. Distribuido por Virgin Interactive Entertain
(Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los de
chos reservados.
IMAGEN TRIDIMENSIONAL
A VOSOTROS NO OS VAMOS
A HABLAR DE VIRGENES
STAR GLADIATOR
EPISODE:I
FINAL CRUSADE
© CAPCOM CO., LTD. 1996. Todos los derechos reservados.
Distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) LTD.
Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises LTD.
Pon-te de moda
Virgin INTERACTIVE entertainment
PlayStation
CAPCOM
TEL. SOPORTE TECNICO
(91) 578 13 67

¡LA AVENTURA MÁS GRANDE JAMÁS JUGADA!

SUPER MARIO 64

Los que hemos tenido la suerte de jugar con N64 estamos de acuerdo en afirmar que «Super Mario 64» es uno de los mejores juegos de todos los tiempos, si no el mejor. Los escenarios en los que transcurre son increíbles, la sensación de tridimensionalidad que ofrece es total y la cantidad de sorpresas que esconde le aseguran una vida larguísima. Estas razones nos han empujado a ofreceros un reportaje especial que os iremos presentando mes a mes hasta la fecha de lanzamiento de este juego en España, allá por el 1 de marzo. Hasta entonces, podéis ir abriendo boca con las imágenes y los comentarios que os ofrecemos.

¡EMPEZAMOS!

El juego comienza a las puertas del Castillo de la Princesa. El jardín y el foso de agua que hay a su alrededor serán lugares ideales para practicar las muchísimas habilidades de Mario, ya que en ellos no encontraremos ningún enemigo. Cuando entremos en el castillo descubriremos que hay muchas puertas cerradas que tienen una estrella con un número. Pues estas puertas serán el hilo conductor del juego, ya que para abrirlas necesitaremos coger tantas estrellas como indique el número que hay sobre ellas.

En cada fase que entremos (lo cual se suele hacer a través de cuadros que cuelgan de las paredes), nuestro objetivo será siempre encontrar estrellas, de las cuales hay seis en cada fase. Cada vez que consigamos una se nos devolverá a la entrada del nivel y entonces podremos optar entre volver a entrar a ese mismo nivel para buscar más estrellas o ir a abrir otras puertas. De esta forma «Mario 64» no tendrá un desarrollo lineal, sino que podremos movernos por él como nos apetezca.





Este es el comienzo del juego. El inmenso Castillo de la Princesa se presenta ante nosotros lleno de puertas y misterios que resolver.



Los números que hay sobre las puertas nos indican las estrellas que nos harán falta para abrirlas.



En los exteriores del castillo hay un foso lleno de agua en el que podremos aprender a nadar.

Fase 1

BoMB SoLDIER'S BATTLeFIELD

Este es el único nivel al que podremos acceder directamente, al cual se entra saltando a un cuadro que tiene pintadas unas bombas. Será una fase fácil que nos servirá para conocer el tipo de peligros a los que Mario deberá enfrentarse a lo largo de su larguísima aventura. Nuestro objetivo será luchar contra el Rey de las Bombas, hasta el cual llegaremos ascendiendo por empinadas cuestas evitando ser aplastados por enormes bolas de metal. Al derrotar al Rey conseguiremos nuestra primera estrella.

Podremos volver a entrar en este nivel para localizar las cinco estrellas restantes, y, de paso, echarle una carrera a una tortuga, encontrar todas las monedas rojas o aprender a manejar los cañones.



Estas gigantescas bolas bajarán por la colina en la que se encuentra el enemigo final intentando aplastar a Mario. Fijaos en un detalle: no hay pixelación.



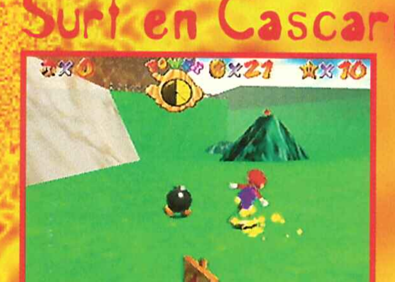






Este es el enemigo final del nivel, el Rey de las Bombas. Para derrotarle deberemos cogerle en brazos y lanzarlo evitando que nos agarre.

Surf en Cascarón





En esta fase aprenderemos muchas cosas que más adelante resultarán de vital importancia. Una lección que no debemos dejar de aprender es cómo pilotar el cascarón de una tortuga como si de un monopatín se tratara. No sólo resulta muy divertido, sino que nos servirá para cuando esta habilidad resulte imprescindible.



Cuando volvamos a esta fase, aparecerá esta tortuga retándonos a una carrera. Si conseguimos ganarla nos dará una estrella más.

¡Allá Voooy...

Con la primera estrella en nuestro marcador ya podremos probar suerte en otros subniveles. Por ejemplo en éste, que nos permitirá recolectar una estrella más.

Para llegar hasta él tendremos que saltar a través de una vidriera con el retrato de la princesa y para conseguir la estrella deberemos deslizarnos por un tobogán sin salirnos. Llegar al final y recoger nuestro premio resulta bastante fácil. Ya descubriremos rampas peores...



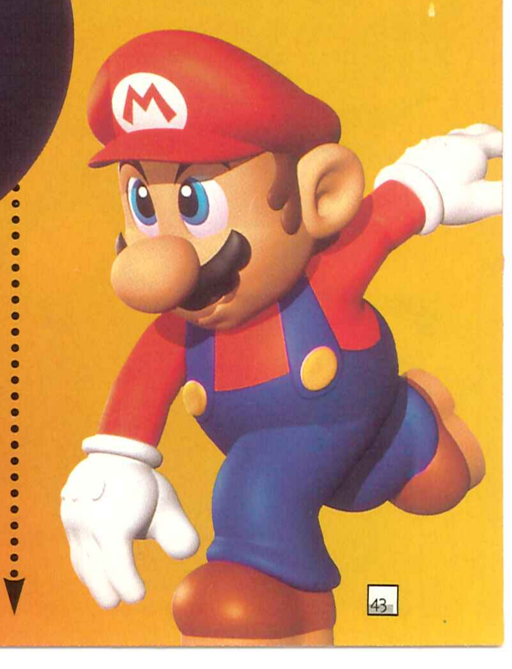




Super Mario 64» se va a convertir por derecho propio en el emblema de una consola, Nintendo 64, y de nueva generación de videojuegos. Este cartucho reúne en sus circuitos el carisma de un personaje mítico, la garantía de una concepción de juego infalible y todo el saber de Shigeru Miyamoto, un hombre que combina como nadie la imaginación y la técnica.

La suma de todos estos factores, más la base que aporta una consola súper potente, añadido al trabajo de varios años, ha dado como resultado un juego escalofriante en su grandeza. Un juego de una genialidad tan sólo equiparable a la de sus propios orígenes, «Super Mario Bros».

«Super Mario 64» va más allá de ser un juego divertido, -que lo es, y mucho-. «Super Mario 64» viene a demostrar sobre el papel lo que significan todos aquellos términos rimbombantes que Nintendo nos ha venido repitiendo durante años: anti-aliasing, trilinear mip-mapping interpolation, perspective correction... términos que cobran de repente todo su sentido. ►



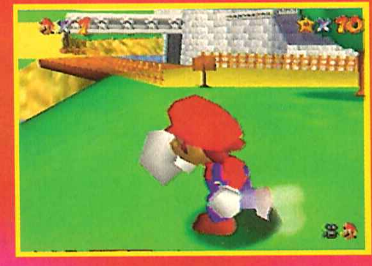
MuéVETe, MaRiO (I)

➤ Como ya os hemos contado mil veces, «Super Mario 64» se basa en la sensación de tridimensionalidad absoluta, presentando al jugador escenarios en los que puede moverse, (andar, nadar, correr, volar...) con entera libertad. Es decir, que no existen caminos, -ni objetivos-, prefijados y los únicos límites los ponemos nosotros a la hora de decidir dónde queremos ir y qué queremos hacer.

Esto presupone que todos los elementos de los escenarios se generan en sus tres dimensiones espaciales, circunstancia que, aunque espectacular, ya hemos vivido en algún que otro juego. Sin embargo, en todo lo visto hasta la fecha, esta generación provocaba varios problemas técnicos: brusquedad en la generación de los polígonos, "temblores" de las texturas en las distancias largas y pixelación excesiva de los objetos próximos. Pues bien, olvidaos de todo esto. ➤

Aunque os parezca que os mostramos una barbaridad de movimientos y acciones de Mario, lo cierto es que este "cuadrito" no es más que una pequeñísima muestra de todo lo que puede hacer este polifacético héroe. La gran mayoría de las acciones básicas que aquí podéis ver tienen numerosas variaciones y matices que permiten, por ejemplo, que Mario salte de unas diez maneras diferentes o que ataque a sus rivales con más golpes que el mismísimo Van Damme. Además, hay combinaciones de movimientos que dan lugar a otra buena cantidad de acciones y animaciones diferentes.

El mes que viene, os seguiremos hablando de más movimientos.


El ataque básico de Mario es un buen puñetazo, aunque siempre puede estar acompañado de un gancho, una patada o un pisotón malintencionado.


Abrir puertas o cofres y usar llaves son animaciones que Mario realiza de manera automática, sin que hagamos nada, pero son una delicia para mirar.


Agacharse siempre ha sido una de los movimientos más divertidas de Mario. Ahora es tan simpática como siempre, pero además da lugar a nuevas acciones.


El joystick analógico detecta la fuerza con la que se le toca, de manera que si apretamos suavemente en una dirección Mario andará en vez de correr.


Transportar objetos es otra de las habilidades que Mario desarrollara hasta sus últimas consecuencias. Podrá agarrar (y arrojar) casi cualquier cosa.


Correr será la base de muchos de los saltos y ataques de Mario. Además, si la carrera es muy larga y continuada irá ganando cada vez más velocidad.


Si no queremos jugar con Mario éste se sentará en el suelo y llegará a dormirse, adornando el proceso con las posturas y ruidos propios del que se aburre.


Hacer el pino es una manera tan buena como otra cualquiera para alcanzar objetos altos o preparar un enorme salto.


Durante el juego podremos modificar la vista continuamente y además dispondremos de un botón para mirar a nuestro alrededor. Realmente útil.


Nunca habréis visto nadar a Mario con tanto estilo como ahora. Con el aliciente de que las 3D son absolutas cuando estamos bajo el agua.


Saltar es lo principal en un plataformas y Mario no quiere decepcionarnos en este aspecto: salta hacia atrás, hacia delante, de lado...


Cualquier cosa es susceptible de ser trepada: árboles, postes, estalactitas. Cualquier sitio alto es bueno para encontrar nuevas sorpresas.

Fase 2

BaTTAN KINg'S FORTReSS

Un estrella no es muy alto precio para disfrutar de esta locura plataformera. Si queremos salir vivos de aquí tendremos que empezar a "trastear" con los cambios de perspectivas para encontrar la vista que mejor se adapte a la situación. Lo decimos porque atravesar una estrecha pasarela sin caerse o evitar ser aplastados por una roca "sube-baja" no es sencillo si lo hacemos desde una perspectiva inadecuada.

El primer objetivo de este nivel es acabar con su jefe, una gran baldosa que intentará aplastarnos una y otra vez. Claro que si investigamos bien descubriremos muchos pasajes ocultos, cañones y un montón de plataformas aéreas con más de una sorpresa.



Las plantas carnívoras son otros de los viejos enemigos de Mario. En esta fase permanecerán dormidas hasta que cometamos la imprudencia de acercarnos a ellas.





Las piedras supondrán en esta fase nuestros mayores obstáculos. Como veis, tienen cara de muy pocos amigos.



Para derrotar a esta gigantesca losa que ejerce de enemigo final sólo hace falta esperar a que se desplome intentado convertirnos en una Mario-calcomanía. Después deberemos saltar sobre ella y realizar uno de los muchos ataques de Mario: el salto "aplastante". Con tres golpes de semejante calibre no hay enemigo que se resista. Por grande que sea.





CaRNE dE CAÑóN







En la mayoría de las fases podremos encontrar un peculiar modo de transporte: un cañón disparador de "Marios". Sin embargo, los cañones nunca estarán disponibles desde el principio de la fase sino que aparecerán tapados por una baldosa con el dibujo de una bomba rosa. Nuestra misión será encontrar la bomba rosa real y hablar con ella para que nos retire la tapa y acceder a las tripas del cañón. Una vez dentro, podremos apuntar y disparar para lanzarnos hacia el punto elegido del mapeado. Eso sí, hay que tener cuidado al calcular las distancias. Estos cañones nos abrirán muchos nuevos caminos.

➤ En «Super Mario 64» no hay pixelaciones, ni tiemblan los objetos, ni se producen generaciones bruscas ni bailan más polígonos que los obligados en los cambios de cámara demasiado forzados. Anti-aliasing, trilinear mip-mapping interpolation, perspective correction...

Pero todas estas virguerías técnicas, al fin y al cabo, de nada servirían si el juego no cumpliese su principal objetivo: divertir. Y «Super Mario 64» sabrá hacerlo como nadie.

Su gigantesco mapeado, los innumerables secretos que esconde, la diversidad de situaciones y acciones que plantea, la variedad de sus enemigos, las magistrales animaciones de Mario, lo innovador de su planteamiento, las imaginación que desborda... son más que sobradas razones para entusiasmar a cualquiera. A nosotros personalmente nos han cautivado. Y por eso, a partir de este mes y hasta su fecha de lanzamiento en España, -previsiblemente el 1 de Marzo-, vamos a ir contándodoos a grandes rasgos qué es lo que os va a ofrecer este genial «Super Mario 64».

Esperamos que disfrutéis leyendo este reportaje tanto como nosotros estamos disfrutando haciéndolo.

Sonia Herránz.

Fase 3
PirATE'S CoVE

Tres estrellas nos darán el acceso a la primera fase acuática de «Mario64» y una de las más bellas que hemos visto jamás en juego alguno. Merece la pena tranquilizarse unos minutos para observarlo todo y disfrutar de la perfecta utilización de los difuminados y las transparencias para ofrecer una sensación total de estar sumergidos en el agua. Y mientras tanto, id aprendiendo a bucear y a calcular el tiempo que Mario puede aguantar sin respirar... Una experiencia genial.

Aquí deberemos entrar en un barco hundido (con permiso de una enorme morena) y conseguir sacarlo a flote mediante un sencillo puzzle con cofres. Esto nos concederá la primera estrella del nivel, pero no la única. Buscad cañones, explorar las cuevas submarinas, mirad dentro de las enormes ostras que pueblan los fondos oceánicos.

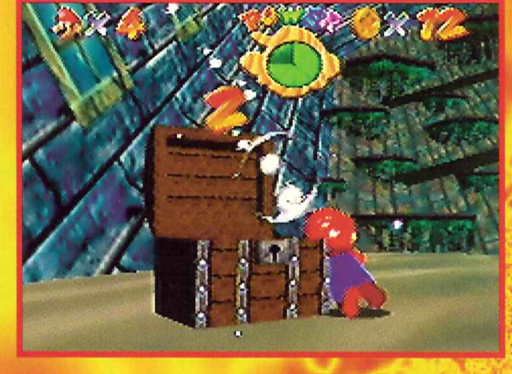


Para obligar a salir a la morena del barco deberemos apostar nuestro pellejo a que no nos atrapa entre sus afilados dientes. Da miedo de verdad.



Las ostras gigantes puede contener un preciado tesoro en forma de monedas rojas. Por desgracia, hacernos con él no será precisamente fácil.





Un grupo de cofres cerrados representa un puzzle de fácil solución, aunque muy peligroso. Deberemos abrir los cofres en el orden correcto sabiendo que cada vez que fallemos recibiremos una descarga eléctrica.







Pececillos de colores, grutas, cofres, ostras gigantes, morenas... en el fondo del mar del mundo de «Super Mario 64» no falta ni un sólo detalle.



Fase 4

GoLD-CoLD MOuNTAIN

Nieve, hielo y viento serán los grandes enemigos de Mario en esta resbaladiza fase. Toda plagada de cuestas arriba y cuestas abajo requerirá de nosotros grandes dosis de equilibrio y paciencia. Sobre todo para llevar al bebé pingüino hasta su mamá o para ganar a su papá en una carrera por una rampa -ahora sí-, mucho más complicada que la de la vidriera de la princesa. Si os parece poco no perdáis de vista los grandes precipicios que amenazan por doquier garantizándonos la pérdida de una vida si caéis en ellos. Habrá cañones y transportadores mágicos esperando a que seamos capaces de encontrarlos. Ya sabéis: tened a punto vuestros sentidos de la orientación y del equilibrio, si no estaréis perdidos.











Mamá Pingüino se sentirá realmente feliz si le devolvemos a su hijito. Para ello nos habremos debido de convertir previamente en campeones de slalom, resbalando por pendientes heladas apoyados en... nuestras posaderas. ¡Lo que hay que hacer por conseguir una estrella!

La LLAVe dE BoWSER

Hay una puerta que tiene una estrella y que sólo podremos abrir cuando tengamos ocho de ellas. Tras la puerta hay un largo pasillo que se abrirá bajo nuestros pies para arrojarnos a las entrañas de una de las mazmorras Bowser. El peligro se siente en el aire... Calentad los dedos, elegid la perspectiva con acierto y preparaos para adentraros en un mundo de plataformas móviles y cambiantes que no dan opción al error.

Será un nivel corto que culminará con la aparición de un gigantesco Bowser blindado. Esquivando su fuego tendremos que conseguir agarrarlo de la cola y hacerlo girar para ganar velocidad y terminar por estrellarle contra una de las cuatro bolas con púas que delimitan el escenario. Esto os proporcionará la llave que abre la puerta principal del hall del castillo. Pero, ¿qué hay tras ella...? El mes que viene, os ofreceremos la respuesta.







continuará...

FIFA '97

De los buenos, el MEJOR

Ya estamos inmersos en una nueva era. Hace un año «Fifa 96» revolucionó en PlayStation el concepto del fútbol a base de gráficos pre-renderizados, perspectivas múltiples y hasta narradores deportivos. Entonces fue lo nunca visto. Con el tiempo, otras compañías han ido presentando sus propuestas, incluyendo todos esos elementos y otros más, consiguiendo que el fútbol pasase a ser un género del altísimo nivel, que ha ofrecido ya muchos y muy buenos títulos en 32 bits.

Pero los que llevéis tiempo en esto, sabréis de sobra que Electronic Arts sabe jugar sus cartas como nadie, y que cualquier nueva entrega de «FIFA Soccer» se presenta con plenas garantías para situarse en lo más alto del podio. De ahí que en esta ocasión, -viendo como está la competencia-, «FIFA 97» aterrice con un montón de novedades, dispuesto a conquistar nuevamente el corazón de los buenos "futboleros".

Para empezar, los sprites pre-renderizados de la versión 96 que daban forma a los jugadores han pasado a mejor vida, siendo sustituidos por polígonos texturados capaces de ofrecer un nivel de diseño y animaciones sorprendente. El juego presenta ahora un aspecto novedoso, más acorde con los tiempos que corren. El tamaño de los jugadores es ahora mucho mayor, se han eliminado totalmente las pixelaciones en los primeros planos, e incluso el juego de cámaras ofrece ahora una posibilidad más, alcanzando las ocho perspectivas a elegir. Esta excelente remodelación técnica se completa con la inclusión de dos narradores, capaces de intercambiar diálogos, comentar las jugadas y nombrar al jugador que lleva el balón, (aunque todo ello, desgraciadamente, en inglés).



Dentro de las nuevas animaciones que presentan los jugadores destacan los movimientos de los porteros. Ahora son capaces de sacar balones con los pies y despejar el balón desde diferentes posiciones... Ni Vitor Bahía.

Lo que no ha variado tanto ha sido la famosa concepción del fútbol de «FIFA». También nos encontramos en esta ocasión con un fútbol complejo, difícil de dominar y que, por su descarada intención de parecerse lo más posible a la realidad, requiere de mucha práctica hasta poder controlarlo con garantías. Sin embargo, esta vez EA ha querido abrir este estilo a un mayor abanico de usuarios, incluyendo ►

En los primeros planos se puede apreciar el gran trabajo de EA Sports a nivel gráfico. En los primeros planos ha desaparecido la pixelación e incluso se pueden ver claramente los números en las camisetas.





Dentro de las ocho cámaras disponibles, la que sale siempre sale por defecto es la más práctica a la hora de jugar. Se parece mucho a las retransmisiones televisadas.

Un equipo a tu medida

En esta ocasión podréis crear diferentes equipos con los mejores jugadores del mundo para disputar con ellos todo tipo de partidos amistosos.

EQUIPO PROPIO

	Nombre	Pos	General
EA	Sammer M	D	89
Mundial	Del Piero A	M	92
	Gascoigne P	M	86
	Hagi G	M	94
BRASIL	Nombre	Pos	General
America	Jefferson N	P	
	Carlos A	D	78
	Clair S	D	76
	Lopes M	D	78

El esperado «FIFA '97» por fin está aquí. Los usuarios de PlayStation ya pueden empezar a disfrutar del mejor fútbol en su consola.

La táctica

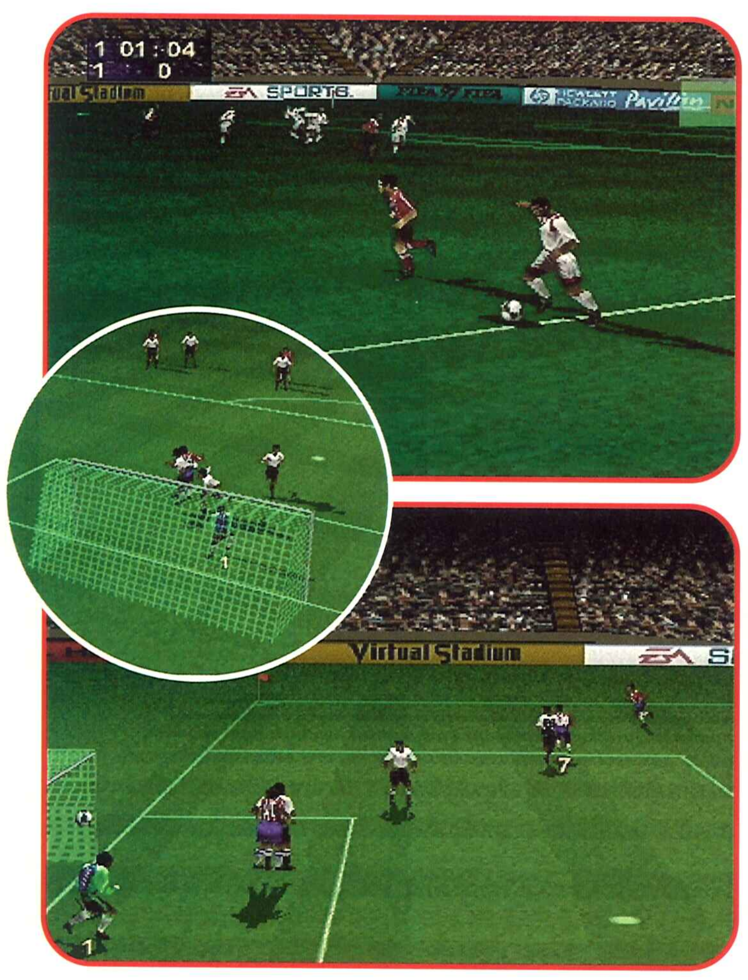




En esta versión 97 se han mejorado algunos aspectos dentro de las opciones tácticas. Ahora, además de elegir la formación y la estrategia, podremos situar libremente la posición de cada jugador en el campo. Una delicia para los estudiosos del fútbol.

Antes de comenzar un partido podremos elegir el nivel de dificultad (Pro, Semi-pro o Principiante), y el nivel de habilidad (simple o complejo). Esto, unido al tipo de juego (acción, simulación o arcade) permite configurar el juego a la medida de cualquier jugador, ya sea experto o no en estas lides.





«FIFA '97» mantiene las señas de identidad que han caracterizado a esta serie: fútbol de calidad pero que exige a cambio una gran habilidad por parte del jugador.

Ligas, copas y recopas



Una vez más «FIFA Soccer» nos ofrece la posibilidad de jugar la liga de cualquier país, torneos de copa e incluso un emocionante play-off. En ellos pueden participar hasta ocho equipos dirigidos por otros tantos jugadores.





En «FIFA97» podréis disfrutar de goles de todas clases: desde fuera del área, con remates de todo tipo, de carambola, con parábolas de 40 metros... y es que una vez más el juego de EA Sports destaca por su similitud con el fútbol real. Cualquier cosa que pase en un campo de fútbol la podréis ver aquí.



Los traspasos más sonados

En esta ocasión EA no ha olvidado incluir una opción para intercambiar jugadores entre todos los equipos del mundo, algo fundamental para actualizar las plantillas y evitar que el juego se quede anticuado.



FICHAJES

ESPAÑA	Nombre	Pos	General
R. Madrid	Suker D	A	84
	Mijatovic P	A	92
	Sanchis M	D	89
	Carlos R	D	86

ITALIA	Nombre	Pos	General
Inter	Pagliuca G	P	92
	Bergomi G	D	81
	Carbone B	D	89
Cargar	Zamorano I	A	92

un nivel más de dificultad (principiante), un modo de juego diferente (arcade), y una curiosa opción que nos permite elegir entre un control simple o complejo.

Combinando todos estos parámetros, podemos convertir el compacto en un juego asequible casi para cualquier jugador, o en el simulador más complicado y difícil que hayáis visto jamás. De hecho la intención de EA es que el jugador vaya quemando etapas hasta llegar al nivel más alto.

De todos modos, hay que recordar que una vez más tendréis que "aprender" a jugar en corto, en largo, a rematar a puerta o utilizar todas las técnicas individuales de cada jugador, algo que os costará más a unos que a otros, pero que con el tiempo puede llevaros a disfrutar del fútbol como nunca.

Por último, EA no ha olvidado completar su ya de por sí excelente repertorio de opciones, incluyendo así algunos elementos nuevos como la elección del tamaño del campo, las repeticiones instantáneas, la imprescindible opción para intercambiar jugadores o el curioso y divertido modo de juego de fútbol sala.

Como veis, todo un elenco de novedades que convierten a este juego en una secuela a la altura de lo esperado.

Manuel del Campo

La versión para Saturn de «FIFA ´97» saldrá a la calle al mismo tiempo que todas las demás, a principios de diciembre, si bien su programación va algo más retrasada y EA no pudo facilitarnos una copia definitiva.



En los planos generales podréis comprobar que en el juego hay varios tipos de estadios y de diferente capacidad, pero todos ellos han sido realizados con un diseño muy parecido a los reales.

Ahora también fútbol-sala

Sin duda se trata de una de las novedades más llamativas. Consiste en una curiosa modalidad de fútbol sala, en la que se enfrentan seis jugadores por equipo (cinco y el portero), y dónde el balón siempre está en juego, ya que unos paneles impiden que salga por ningún lado. Resulta bastante divertido y se marcan muchos goles, aunque a veces parece algo caótico. Un buen regalo por parte de EA.











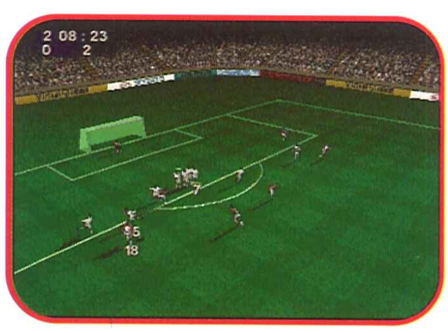


Las mejores jugadas

Ya es una opción clásica. Una vez más podremos repetir al momento cualquier jugada, utilizando la cámara que más nos convenga. Ideal para enjuiciar la labor de los árbitros o disfrutar de los mejores goles.







En las faltas se indicará el número de los jugadores que pueden intervenir en la jugada.

El modelo

En esta ocasión ha sido el genial jugador francés David Ginola el encargado de poner su imagen y sus conocimientos al servicio de esta nueva versión de «FIFA Soccer».



Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	EA
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	Ligas y Torneos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 95
Los polígonos texturados han mejorado el diseño y las animaciones de los jugadores. El juego de cámaras, una vez más, superior.

SONIDO: 92
Sensacionales efectos de sonido, al igual que las voces de los comentaristas. Si estuvieran en castellano...

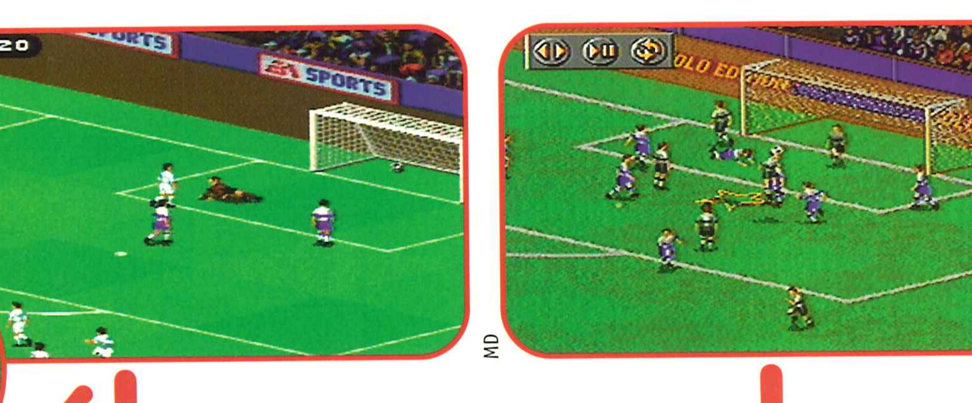
JUGABILIDAD: 91
Los niveles de dificultad y habilidad lo hacen asequible para casi todo el mundo, aunque no deja de ser un juego difícil que requiere práctica.

DIVERSIÓN: 94
Si se alcanza un control aceptable, sus posibilidades son infinitas, tanto en el juego como en las opciones y el número de equipos.

VALORACIÓN: 94
EA Sports no ha defraudado y nos presenta un «FIFA 97» que ha sabido cumplir con las expectativas. De hecho, se le ha dado un buen repaso a todos los apartados, mejorando algunos y actualizando otros, logrando de esta forma el FIFA más completo de la historia (hasta el año que viene, suponemos), y que en cuanto a número de equipos, plantillas y jugadores alcanza el máximo nivel. Se necesitan muchas horas para llegar a dominarlo, pero después se convierte en una auténtica delicia. Recomendado especialmente para los futboleros de pro.

RANKING:
FIFA 97
FIFA 96
Olympic Soccer
Adidas Power Soccer





SN

MD

MD

El último golazo en 16 bits

Uno de los grandes misterios de la historia de los videojuegos ha sido la tendencia de EA a realizar mejores trabajos en las versiones para Mega Drive que para SuperNintendo. ¿Casualidad? ¿Preferencia?. No lo sé. El caso es que casi la totalidad de los juegos que han sido versionados para ambas consolas siempre han salido más redondos en los 16 bit de Sega.

Y en este juego que nos ocupa, -del que la propia EA ha anunciado que será el último «FIFA» en 16 bit-, no se va a romper la tradición: de nuevo la versión de MD supera claramente a la de SN en varios apartados.

Lo que sí tienen en común

ambas versiones es que no estamos ante un «FIFA» cargado de novedades y sorpresas, como sucedió en las anteriores ediciones. Se trata más bien de una actualización de «FIFA 96», que presenta algunas mejoras técnicas y un par de nuevas opciones. Estas mejoras se concretan en los siguientes puntos. Gráficamente, el juego presenta un mayor cuidado, lo que se refleja claramente en la inclusión de nuevas animaciones de los jugadores (entre las que destacan los empujones que se dan al saltar a por un balón) y en su aspecto más estilizado. También hay que reseñar el considerable aumento en la velocidad del juego.

Por otro lado, EA nos ha sorprendido con la inclusión del fútbol sala, una curiosa modalidad de fútbol indoor al estilo americano (sin posibilidad de que el balón pueda salir del terreno), que aunque no alcanza, lógicamente, el nivel del fútbol, resulta un detalle de agradecer. El repertorio de novedades se completa con las nuevas repeticiones instantáneas y automáticas de los goles y las faltas.

Por lo demás «FIFA 97» continúa siendo el mismo simulador complicado, duro y apasionante de siempre, (algo menos en la versión para Super Nintendo), capaz de ofrecer posibilidades infinitas a quienes consigan alcanzar cierto nivel en su control.

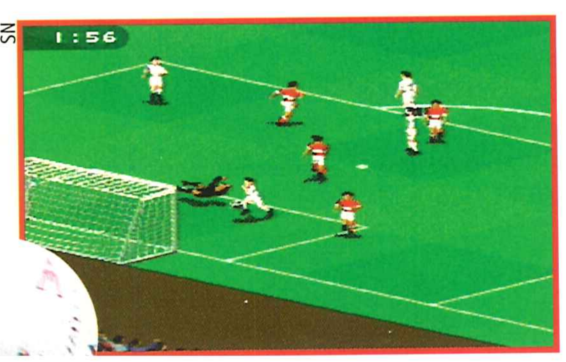
Sin embargo, mientras en Mega Drive estas mejoras han conseguido elevar notablemente la calidad de su antecesor (algo muy meritorio, ya que parecía imposible) en SN no ha habido la misma suerte y, por ejemplo, el aumento de la velocidad provoca que a veces el ritmo sea algo excesivo.

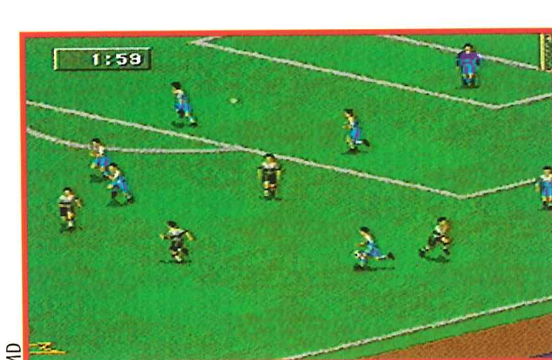
Otra diferencia notable es que en esta ocasión tampoco se han incluido en la versión parta SN las opciones para crear equipos, jugadores y torneos propios de la que dispone MD (fundamental para actualizar las plantillas) y que tampoco se ha solucionado el problema del "scroll" de la versión 96, que a veces nos impide ver la consecución de algunas jugadas.

En definitiva nos encontramos ante dos extraordinarios juegos que aunque, lógicamente, han perdido su capacidad para sorprender, han conseguido ampliar las posibilidades de sus antecesores, notablemente en la versión para MD y ligeramente en la de SN.

— *Manuel del Campo*

SN



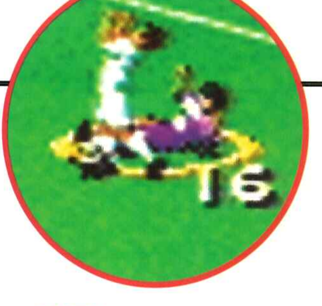


MD



Al igual que su antecesor, ambas versiones vuelven a ofrecer la posibilidad de realizar jugadas ensayadas tanto en las faltas como en los saques de esquina. Una buena ocasión para sacar la pizarra y ganar los partidos a balón parado.

SN



«FIFA 97» es, sin duda, la culminación en simuladores de fútbol, especialmente en Mega Drive.

Consola:	MEGADRIVE
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Programación:	EA SPORTS
Nº de jugadores:	1 A 4
Nº de fases:	12 LIGAS
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	16 MEGAS



Bolsa de fichajes

El apartado de opciones es asombroso, sobre todo en Mega Drive. De nuevo la versión para esta consola incluye un sensacional repertorio que nos permite crear y ponerle nombres a los jugadores, configurar equipos e intercambiar jugadores entre equipos. Un elemento fundamental para actualizar las ligas de este año.

Lástima que en SN no se hayan incluido estas interesantísimas opciones.



MD



MD



MD



MD

SN



MD

GRÁFICOS: 96

Ligeramente mejorados con respecto a su antecesor. Más no se le puede pedir a Mega Drive. Simplemente geniales.

SONIDO: 92

Se han incluido nuevos efectos de sonido y nuevas melodías, con lo que se mantiene el gran nivel de siempre

JUGABILIDAD: 94

El aumento de la velocidad hace que el juego sea más intenso, pero igual de apasionante que siempre. Requiere práctica, eso sí.

DIVERSIÓN: 95

Con tantos equipos, opciones ,torneos, y ofreciendo un fútbol real y divertido... ¿Alguien se puede resistir?

VALORACIÓN: 95

«FIFA Soccer» pone un colofón de oro a su trayectoria en Mega Drive. «FIFA 97» está, sin duda, a la altura de los esperado, y aunque evidentemente ha perdido un poco su capacidad de sorpresa, lo cierto es que posee un nivel de calidad superior a todas las versiones anteriores, lo cual parecía algo casi imposible de conseguir.
El resultado es un juego absolutamente brillante en todos y cada uno de sus aspectos (gráficos, jugabilidad, opciones...), lo que le convierte en el mejor juego de fútbol en la historia de Mega Drive. Y posiblemente también en el mejor para 16 bits.

Ahora hay liga de fútbol sala



MD



MD



SN



SN

La novedad más destacable de «FIFA 97» es la inclusión del fútbol-sala. Se trata de partidos de 6 contra 6, en una cancha reducida, en la que el balón siempre está en juego. En principio resulta divertido, pero el escaso margen para crear jugadas y el ritmo excesivamente rápido le hacen poco jugable. No es la bomba, pero puede servir para relajarse un poco entre partido y partido

RANKING:

FIFA 97

FIFA 96

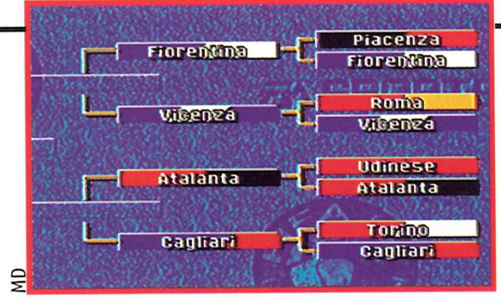
ISS De Luxe

¡A entrenar!



SN

En las dos versiones se ha vuelto a incluir la opción "Práctica", fundamental para que el jugador perfeccione su dominio del balón. Aquí se podrán ensayar pases, jugadas, tiros a puerta, saques de banda, corners y faltas desde cualquier lugar del campo, con la posibilidad de elegir el número de contrarios que se quiere tener enfrente.



MD

«Fifa 97» cuenta con los mismos torneos de otras ocasiones, es decir, Ligas, eliminatorias y playoffs. Como recordaréis, en ellos pueden participar hasta ocho amigos. De nuevo la versión de MD supera a su homónima de SN, ya que incluye la opción de crear ligas y torneos propios.



SN



SN

La versión para Super Nintendo no ha alcanzado el nivel de su homónimo en MegaDrive. A pesar de ello, se trata también de un gran juego, sin duda.



MD

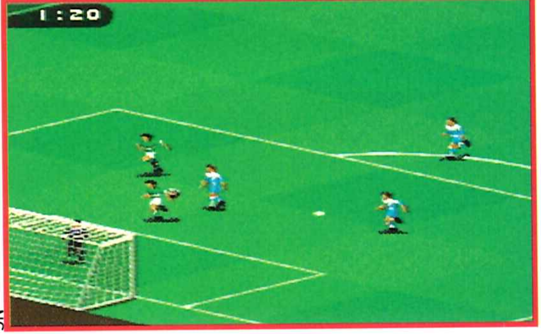
Las nuevas animaciones aparecerán sobre todo en los contactos entre jugadores. Ya sabéis que la serie «FIFA Soccer» es real hasta para mostrar la dureza de este deporte. Menos mal que los árbitros están para cortar los posibles brotes de violencia.



MD



MD



SN

Consola: SUPER NINTENDO
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Programación: EA SPORTS
Nº de jugadores: 1 A 4 JUGADORES
Nº de fases: 12 LIGAS
Niveles de dificultad: 2
Memoria: 16 MEGAS



GRÁFICOS: 93
Nuevas animaciones y aspecto más vistoso que en su antecesor, pero sigue apareciendo el molesto problema del scroll.

SONIDO: 92
Tanto los efectos como las melodías mantienen un nivel sobresaliente.

JUGABILIDAD: 88
El aumento de la velocidad no le ha sentado del todo bien el juego. Algunos goles no se ven.

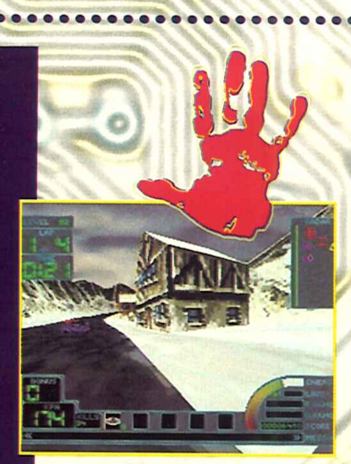
DIVERSIÓN: 90
Asegurada. Aunque ciertos defectillos técnicos y la ausencia de opciones imprescindibles, le impiden alcanzar el magistral nivel de la versión MD.

VALORACIÓN: 90
Este nuevo «FIFA 97» para SN, me ha dejado algo contrariado. La razón es que al habérsele imprimido más velocidad al juego, el famoso "concepto FIFA" ha variado un poco, y parece que ha querido alejarse de la simulación pura y dura para meterse en terrenos más arcade.
Nadie puede dudar que se estamos ante un gran juego de fútbol, que aporta, además, algunas mejoras con respecto a su antecesor (gráficos más vistosos, inclusión del fútbol sala...), pero en mi opinión, su jugabilidad se ha visto algo afectada. Sin duda se trata de una cuestión de gustos, pero yo personalmente prefería el estilo anterior.
Aún así, sigue siendo un «FIFA». Y eso vale mucho.

RANKING:
FIFA 97
FIFA 96
ISS De luxe



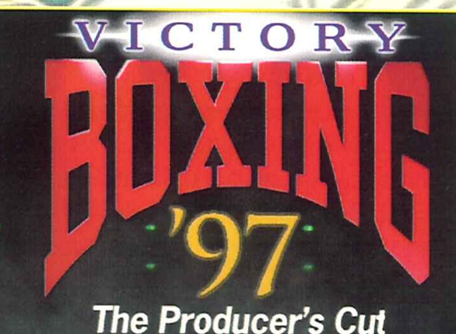
IMPACT RACING

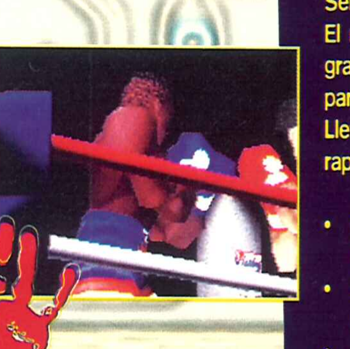


Debes ganar, sea como sea. Te subes a un coche de combate modificado y te preparas para la batalla de tu vida...

- 10 desafiantes circuitos, incluyendo loopings, curvas imposibles, saltos, etc.
- Uno de los más rápidos juegos de 32 bits que hayas visto jamás.
- 6 coches mortales de necesidad.
- Un arsenal de armas para "limpiar" la carretera incluyendo cañones láser, misiles buscadores de calor, minas de suelo, bombas inteligentes, muros de fuego, etc.
- 14 fases de bonos para rearmar y reforzar la fuerza de tu vehículo.

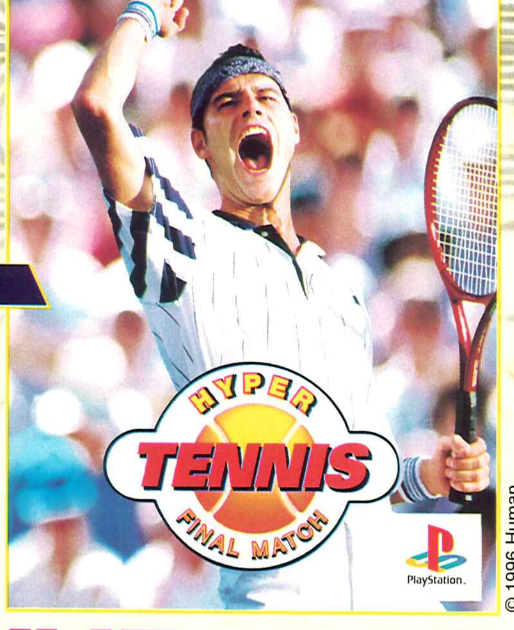
VICTORY BOXING'97





Señoras y señores "Victory Boxing '97"
El rey de las simulaciones deportivas ha vuelto, más grande, más fuerte, más duro, ¡MEJOR! Dispuesto a participar en todos los retos.
Lleva a tu Playstation al límite de los 32 bit, con suavidad, rapidez y nuevas opciones de juego 4D.

- La técnica, el físico, el estilo y la táctica serán fundamentales para alzarte con el título de Campeón.
- Sólo dominando los movimientos especiales llegarás a Campeón.
- 30 contrincantes cada uno con sus habilidades y estilo de lucha.



HYPER TENNIS



Hyper Tennis te proporciona la emoción sin adulterar del mejor tenis, donde los jugadores reaccionan instantáneamente a tus ordenes.
Hyper Tennis utiliza la última tecnología de captura de movimientos en video, recreando los movimientos de tenistas profesionales.

- 10 Diferentes puntos de vista de la cámara.
- Seis torneos internacionales: Tokio, Melbourne, París, Montreal, Londres y Nueva York.
- Elige entre individual, dobles y dobles mixtos, incluyendo el modo para 4 jugadores simultáneos.







Donkey Kong Country 3

¡Este es mi MONO!

Disfrutar de un nuevo Donkey Kong todas las Navidades se ha convertido en una costumbre tan tradicional como el comer mazapán o dejarse los dientes en el turrón de almendras. O al menos eso es lo que pretenden Rare y Nintendo, quienes continúan su saga con inagotables energías y notable imaginación. Tanto es así que esta tercera entrega supera con creces a la segunda e incluso en algunos aspectos es mejor que aquél emblemático «Donkey Kong Country» de hace tres diciembres. Y es que para completar la trilogía los chicos de Rare han abandonado la linealidad a la que nos tenían acostumbrados y han añadido una considerable cantidad de nuevos elementos que hacen de este juego uno de los mejores títulos jamás vistos en consola alguna.

La primera gran novedad reside en el mapeado principal. En los otros «DKC» era un camino prefijado que nos servía únicamente para elegir la fase que queríamos jugar. Ahora, este mapeado es casi un juego de por sí en el que debemos intentar abrir nuevos caminos. Para hacerlo posible contamos con el simpático Funky, quien ha ingeniado diversos medios de transporte que nos permitirán superar diferentes obstáculos del mapa, al tiempo que unos nuevos personajes, -los Hermanos Osos-, también nos permitirán acceder a ciertas zonas si conseguimos granjearnos su amistad.

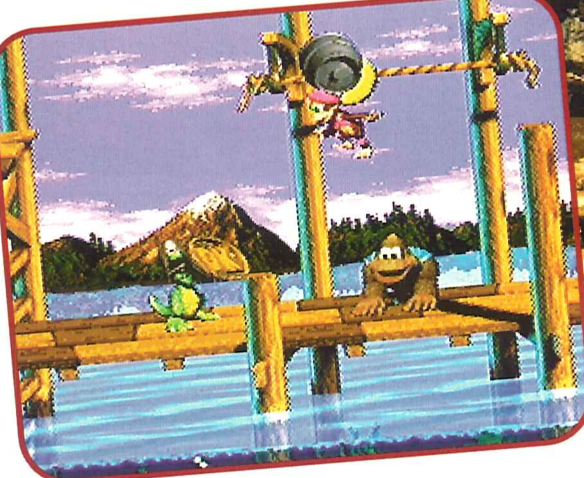
Pero esto es sólo el principio. Los niveles también han cambiado de planteamiento y ahora nos veremos obligados a realizar muy diferentes acciones que van desde resolver pequeños acertijos hasta aprovechar al máximo las habilidades no sólo de los dos protagonistas, -Kiddy y Dixie-, sino de todos los amigos que encontraremos en nuestro camino. Por supuesto el esquema básico del juego sigue siendo el de un plataformas, pero ahora exigirá de nosotros toda nuestra habilidad e inteligencia. En una palabra, que resulta tremendamente divertido.

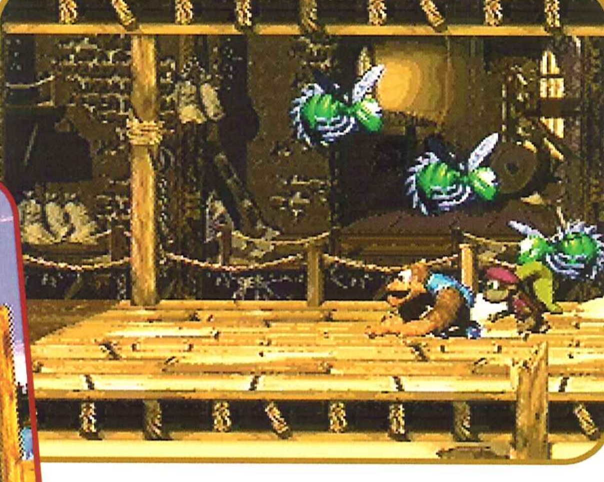
También los gráficos han recibido un nuevo aliento y los escenarios presentan un brillo y un nivel de calidad y detalle tal, que en ocasiones parece incluso que estamos ante un juego para 32 bits.

En fin, en estas páginas te contamos más cosas sobre esta nueva maravilla para Super Nintendo, por lo que acabo esta introducción diciendo, simplemente, que si tienes una SNES, no puedes dejar pasar este juego. No te lo perdonarías.

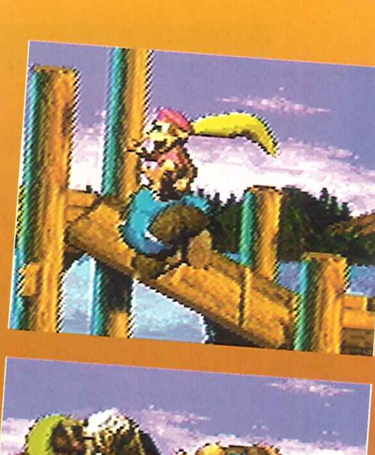
Sonia Herránz

Los escenarios en esta tercera entrega son mucho más alucinantes que en las anteriores y, por supuesto, totalmente nuevos. Una auténtico despliegue gráfico que os dejará verdaderamente impactados.





Sorprendente, genial, divertido, súper bonito, largo, variado, alucinante... ¡perfecto!





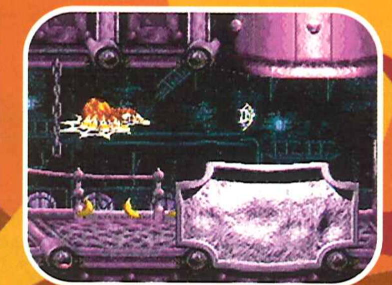


En ningún «DKC» anterior había sido tan importante la cooperación entre los dos protagonistas: Kiddy y Dixie. La sabia combinación de las habilidades de ambos monos resultará imprescindible para poder avanzar en el juego.

NUEVOS Y VIEJOS AMIGOS

En este juego nos encontraremos con numerosos personajes que nos ayudarán en diferentes ocasiones. Algunos son nuevos, pero a otros ya les conocimos en anteriores entregas de esta saga. Aquí tenéis unos cuántos ejemplos para que os vayáis haciendo una idea de las ayudas que podremos recibir.





Squitter, la araña: nuestra vieja amiga ha vuelto dispuesta a seguir disparando sus telas contra casi todos los enemigos o para usarlas como plataformas flotantes.



Parry, el pájaro paralelo: Aparece en determinadas fases y su misión es recoger los objetos que estén fuera del alcance de los gorilas desplazándose en paralelo.





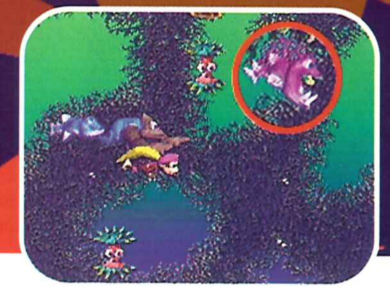


Ellie, el elefante: Puede aspirar los barriles desde gran distancia para lanzárselos a los enemigos o cargar su trompa de agua para enchufarla después. Casi podría ser protagonista de un juego.

Squawks, el loro: en realidad es una familia entera. Unos pueden agarrar barriles con sus garras para lanzarlos a los enemigos y otros escupen huevos.



Enguarde, el pez espada: es el más antiguo amigo de la familia Kong y como ya sabéis, es un espadachín muy peligroso para las criaturas marinas.



Nibbla: este hambriento pez ejercerá de guardaespaldas marino. Si le damos suficiente comida no habrá problemas, pero si se acaban los enemigos para alimentarle, se revolverá contra nosotros e intentará comernos.



Igual que en otros «DKC», podremos elegir entre dos jugadores simultáneos, un jugador o dos jugadores alternativos. El juego también permite salvar tres partidas que, como novedad, podremos personalizar con nuestro nombre.



LAS FAMILIAS







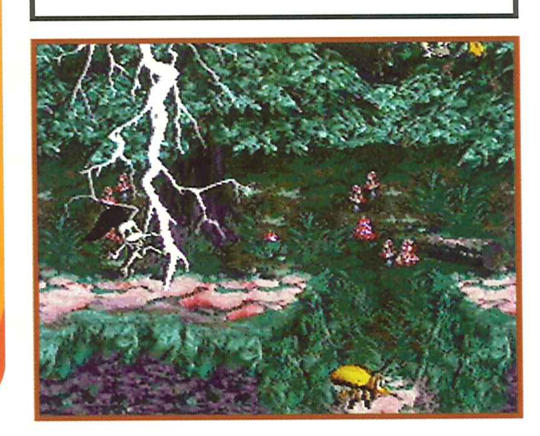
Hello there, young Dixie,
my name's Bazaar and
this is my general store.

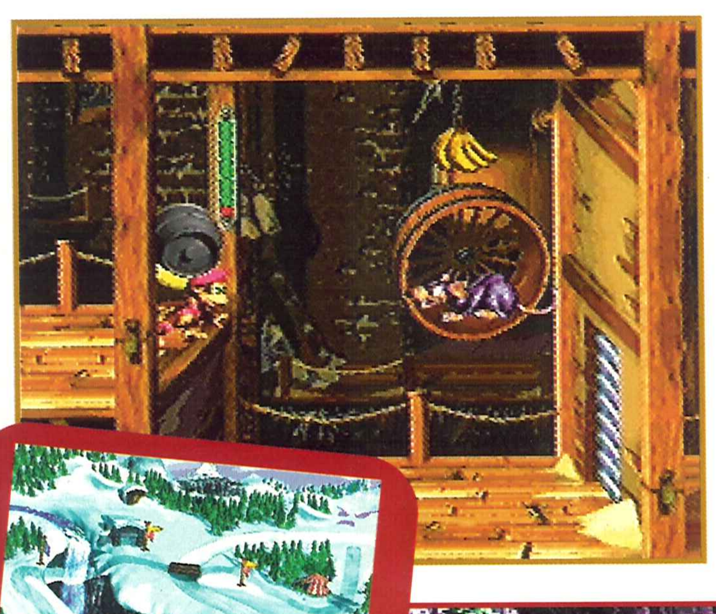
Las familias de los osos y de los gorilas nos depararán montones de sorpresas.

Los osos nos abrirán caminos o nos venderán objetos importantes. Por su parte, los gorilas nos dejarán participar en competiciones para ganar más monedas, nos permitirán salvar partidas o nos ofrecerán vehículos para sortear diferentes escollos. Por desgracia todos los textos están inglés, lo que puede dificultar un poco el avance.



En cada mundo es posible encontrar una de estas grutas tan coloristas. En realidad son juegos de sonidos y colores que se van complicando y que hay que superar para descubrir una de las muchas sorpresas del juego.

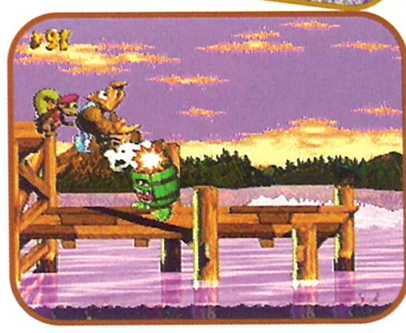




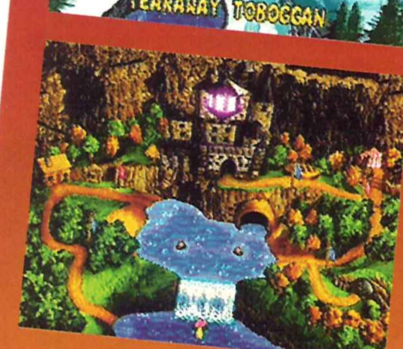
Resulta imposible mostraros en unas cuantas páginas todo lo que se encierra en este genial «DKC3». Sin embargo, todo se resume en una sola frase: es un juego imprescindible.







Desde que Donkey es Donkey, su vida ha estado asociada a los barriles. En esta entrega, por supuesto, no faltan estos orondos elementos y los encontraremos de todo tipo y con múltiples utilidades: para arrojárselos a los enemigos, para saltar sobre ellos, los habrá que encierran sorpresas de todo tipo...



Los mapas individuales de las fases permiten una libertad de movimientos parecida a la del mundo exterior, así deberás buscar (y encontrar, esperamos), algunos niveles ocultos y un montón de sorpresas. Por supuesto, podremos volver a ellos tantas veces como queramos.





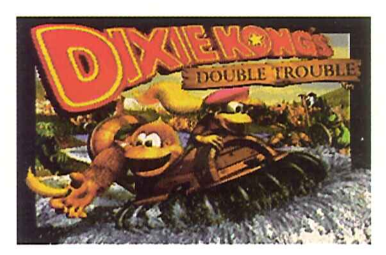


Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Nintendo
Programación:	Rare
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	32 megas





Una pantalla como ésta nos mostrará el estado de nuestra partida. Tiempo invertido de juego real, porcentaje completado, monedas, objetos encontrados... Un completo resumen de la partida.



Gráficos: 99
Sólo «DKC» mostró algo semejante. Esta nueva entrega ha perdido, lógicamente, el factor sorpresa, pero ha ganado calidad.

Sonido: 98
La música de este juego es brillante, pegadiza y original. Suena a las mil maravillas, igual que los divertidos efectos sonoros.

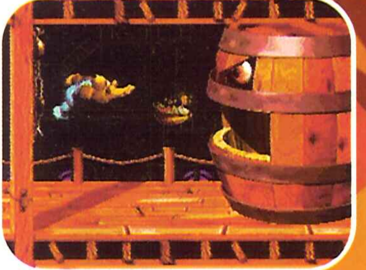
Jugabilidad: 99
Los monos y sus aliados puede realizar gran cantidad de movimientos, pero esto no dificulta ni un ápice el control del juego. Como plataformas, es insuperable.

Diversión: 98
No sólo es un juego completísimo, sino que además permite jugar durante mucho tiempo gracias a su ajustada dificultad y a la gran cantidad de niveles ocultos.

Valoración: 99
Rare ha conseguido volver a poner de moda a su saga de gorilas y lo ha hecho recuperando las mejores virtudes de la primera parte y añadiendo las suficientes novedades como para volver a entusiasmar.
«DKC3» posee una calidad técnica que muchos juegos para las 32 bits desearían para sí y una jugabilidad a prueba de bomba. Literalmente, no se le puede pedir más a un juego: proporciona diversión para meses y asombra constantemente.
Sin duda, un juego absolutamente imprescindible para todo el que tenga una Super Nintendo.

Ranking:
DKC 3
Toy Story
Maui Mallard

Los enemigos de los monos







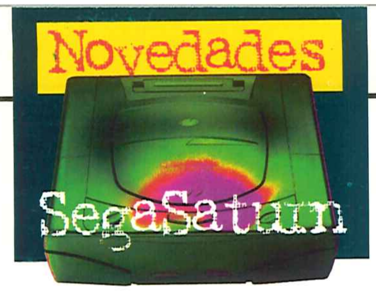






Uno de los elementos clásicos e innovadores a la vez de este «DKC» es la presencia de peligrosos enemigos finales. Para la ocasión, los chicos de Rare han ideado 9 curiosísinos monstruos, -de los cuales aquí os mostramos a 6-, con sistemas para acabar con ellos de lo más original. Cada una de estas criaturas nos obligará a pensar mucho más de lo habitual para encontrar su especial rutina de movimientos.

En este aspecto el cartucho os recordará bastante a otro de los grandes de Super Nintendo: «Super Mario World 2», que también tenía en los enemigos finales uno de sus elementos más sobresalientes y originales.







FIGHTING VIPERS

Los nuevos gladiadores

AM#2 presentó esta recreativa en los salones hace casi un año, en pleno reinado de los simuladores de coches y motos. Tal vez por esta razón pasó (y está pasando), algo desapercibido entre el público. Ahora Sega espera que la llegada de este título a Saturn coloque a este gran juego de lucha en el lugar que le corresponde.

«Fighting Vipers» es, a grandes rasgos, un arcade cortado por el mismo patrón que «Virtua Fighter», es decir, que los luchadores poligonales, la simulación pura del combate cuerpo a cuerpo sin magias ni explosiones y la incuestionable jugabilidad son sus principales valuartes.

El juego cuenta por otra parte con unos cuantos rasgos identificativos que le hacen más interesante que otros clones de la famosa serie de AM#2. Para empezar, todos los combates se desarrollan en escenarios vallados, a modo de cuadriláteros o jaulas, de tal forma que los luchadores ven limitados sus movimientos a este recinto.

Estos muros, vallas o rejas (dependiendo del escenario), juegan un papel muy importante en los combates, pues se puede arrojar a los rivales contra ellos, provocándoles un daño mayor.

Por otro lado, todos los personajes van equipados con unas curiosas armaduras que les dan un aire de gladiadores del futuro y que al tiempo les sirven de protección ante los ataques enemigos. Estas armaduras amortiguan parcialmente las embestidas, pero también pueden ser destruidas mediante una poderosa combinación de golpes, que dejan a los luchadores a cuerpo descubierto y sin ninguna protección.

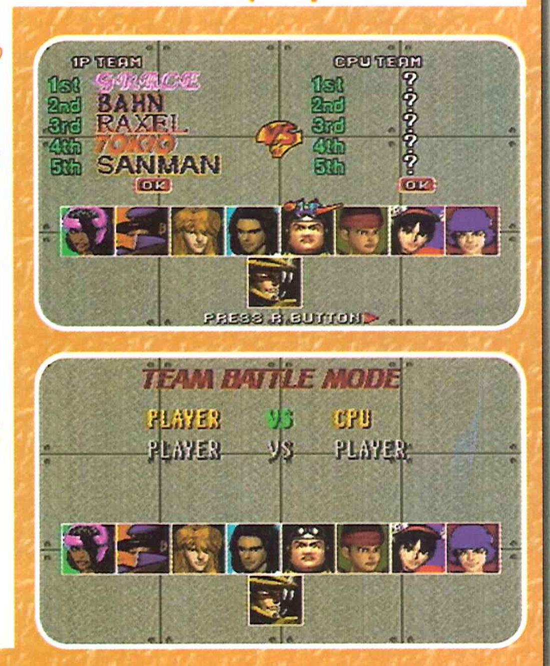
Esta circunstancia resulta fundamental en todos los combates, ya que aunque se puede acabar con un luchador sin romper su armadura, si se consigue destrozar estos protectores la victoria está prácticamente asegurada, ya que a partir de ese ►

AM#2 se ha sacado de la manga unos cuantos personajes peculiares, como el "Pepsiman" que os presentamos en la preview del mes pasado, o este enorme oso con cara de no haber roto un plato en su vida. Os costará conseguirlos.



Lucha en equipo

Como viene siendo habitual en los últimos juegos de lucha, en «Fighting Vipers» hallaremos un modo de juego en el que se podrán confeccionar dos equipos de cinco luchadores para enfrentarse entre sí. El jugador podrá luchar contra un amigo o contra la máquina. Una opción siempre interesante.



Una nueva recreativa de lucha surgida del talento de AM2 llega a Saturn dispuesta a seguir manteniendo muy alto el listón en el género.







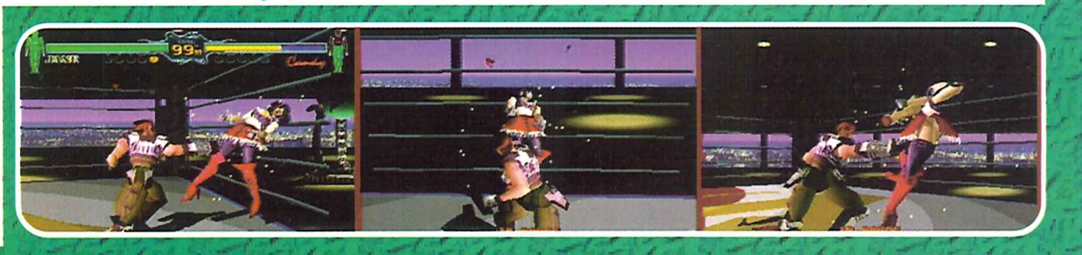






Rompe las defensas del rival

Las armaduras que llevan los luchadores pueden destrozarse mediante la utilización de determinados golpes especiales. Los iconos situados en las esquinas superiores os indicarán el estado de los protectores. La ejecución de estos golpes se muestra desde varias perspectivas diferentes.

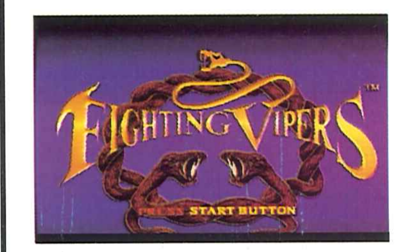


Acaba los combates con... "estilo"



No son "fatalities", pero este juego cuenta también con algunas formas espectaculares de acabar los combates. Mediante determinados golpes, podremos romper las jaulas que rodean los escenarios, colocar al rival en lo alto de una verja o arrojarlo por encima de ella. Poco fino, pero...

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	AM#2
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	TORNEO
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM

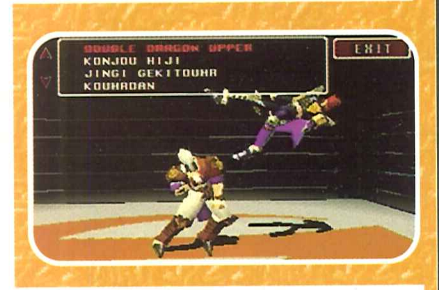


Este título se sitúa entre los juegos más emblemáticos del género, si bien no iguala la calidad alcanzada por el mítico «Virtua Fighter 2»



El juego cuenta con una curiosa opción que nos permite grabar un combate, para después visionarlo en cualquier momento, como si dispusiéramos de un video.

El entrenamiento



Con esta opción podréis conocer los golpes de todos los luchadores, e incluso comprobar el daño que cada uno de ellos provoca al rival.

Además, podeís colocar al "sparring" en varias posiciones diferentes.



➤ momento cada golpe produce un daño mucho mayor en el rival.

Este es, sin duda, el aspecto más peculiar y llamativo del juego. Pero no hay que olvidar que este programa cuenta con otras virtudes importantes, como pueden ser la gran velocidad y enorme suavidad con la que se ejecutan los movimientos (aspecto que ya impresionó en la versión arcade), el extensísimo repertorio de golpes de los luchadores o el correcto catálogo de opciones y modos de juego.

Claro que todo eso no impide que existan también algunos defectos, como el hecho de contar con pocos personajes (8 elegibles y algunos secretos) o la siempre desagradable desaparición de algunos polígonos en determinadas situaciones.

Pese a estos pequeños inconvenientes, lo cierto es que no cabe duda de que AM#2 ha completado una notable conversión de uno de los juegos de lucha más interesantes de los últimos meses. Los usuarios de Saturn lo agradecerán.

Manuel del Campo

GRÁFICOS: 91
Contiene detalles rompedores, como los movimientos y determinados diseños, lo cual no oculta algunos fallos técnicos como el problema con los polígonos.

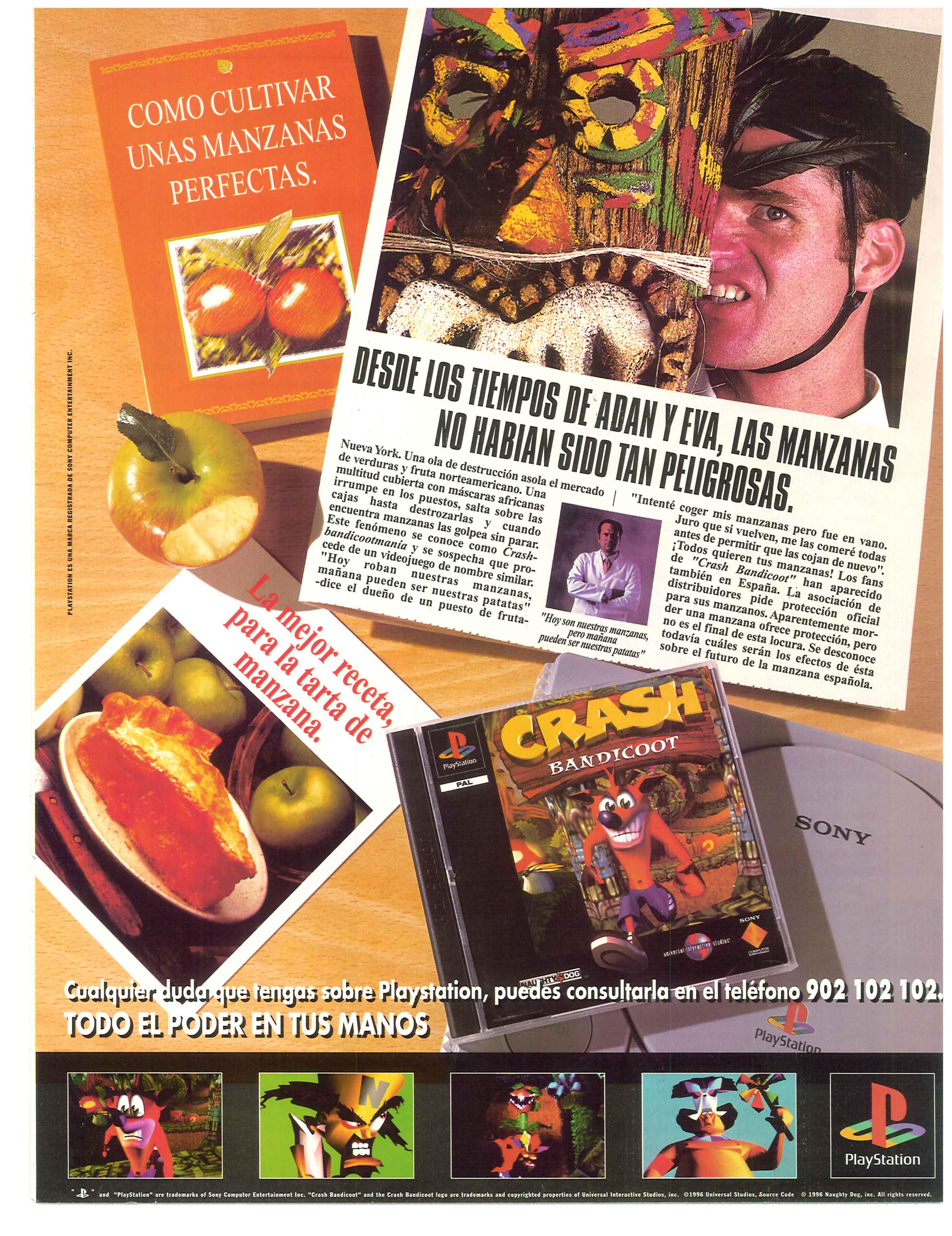
SONIDO: 90
Excelente y potente banda sonora y buenos efectos de sonido. En la línea de AM#2.

JUGABILIDAD: 90
Las jaulas y armaduras aportan una nueva dimensión, pero los combates no alcanzan el inaccesible nivel de «VF».

DIVERSIÓN: 90
Lucha de la buena con detalles originales, a la que sólo le falta un mayor número de personajes.

VALORACIÓN: 90
AM#2 ha realizado un muy buen trabajo con esta conversión, (como casi siempre), pero la verdad es que no estamos ante un juego que nos deje con la boca abierta. Se han introducido nuevos elementos en el género, como las jaulas y las armaduras, -algo muy de agradecer- pero no parecen detalles suficientes como para convertir a este título en algo revolucionario.
«Fighting Vipers» es un gran juego de lucha, recomendable para los fanáticos del género y que se pone a la altura de los grandes, pero que no alcanza el nivel de su máximo oponente, «Virtua Fighter 2».

RANKING:
Virtua Fighter 2
Fighting Vipers
UMK 3
Virtua Fighter Kids


COMO CULTIVAR UNAS MANZANAS PERFECTAS.
DESDE LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.
Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash-bandicootmanía* y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta- "Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de *"Crash Bandicoot"* han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. Aparentemente morder una manzana ofrece protección, pero no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.
"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"
La mejor receta, para la tarta de manzana.
CRASH BANDICOOT
PlayStation
PAL
SONY
Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
PlayStation
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, inc. ©1996 Universal Studios, Source Code © 1996 Naughty Dog, inc. All rights reserved.

Super Nintendo
PlayStation

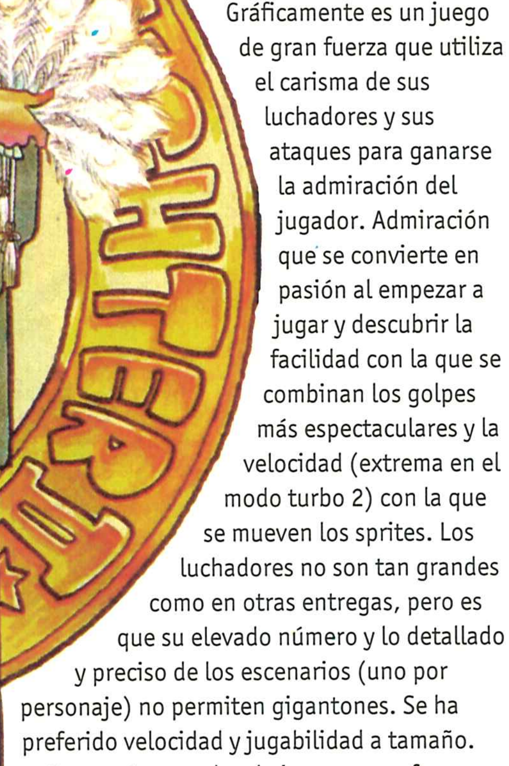
Demoledor
Street Fighter Alpha 2

Un título como «Street Fighter Alpha 2» no necesita presentaciones. Su nombre lo dice todo. Habla de un arcade de lucha rápido y vibrante, de personajes gigantescos, de muchos golpes especiales y de espectacularidad gráfica basada en coloristas sprites. La serie «Street Fighter» es, posiblemente, la más emblemática dentro de los juegos de lucha tradicionales y este «Alpha 2» para Super Nintendo y PlayStation resulta su máximo exponente.

El juego para PlayStation es una ampliación del primer «Street Fighter Alpha». Más luchadores, más escenarios y nuevos golpes especiales señalan las diferencias más notables con la anterior versión. Sigue siendo un juego gráficamente espectacular y absolutamente jugable, pero con pocas novedades que aportar.

Sin duda, lo más atractivo será la incorporación de numerosos "combos" de efectos demoledores. Estos ataques pueden realizarse en función de la barra de energía inferior que se rellena a medida que golpeamos o, a mayor velocidad, que recibimos. La explosión gráfica de estos golpes y los "Shadows Moves" es algo digno de verse.

Por lo demás, tiene tres modos de juego básicos. El Modo Historia y el Versus no necesitan explicación, mientras que el Modo Training nos propone practicar ataques y golpes de todo tipo y de diversa potencia usando como rival un pelele que puede defenderse o no a nuestro antojo. Lo mejor es disfrutar a dos jugadores de este equilibrado arcade y aprender a controlar los fáciles y arrolladores ataques especiales mientras competimos con un amigo. Los objetivos de «S.F. Alpha 2» son los de siempre: divertir a base de espectacularidad y sencillez. En esta nueva versión han vuelto a cumplirse con creces ambos objetivos.



En la versión Super Nintendo han sido necesarios 32 megas para que Capcom apresara en un cartucho la fuerza de este demoledor arcade. Igual que la versión para PSX este juego cuenta con 18 luchadores, entre los que encontraremos viejos conocidos como Chun Li, Ryu o Ken, junto a incorporaciones del calibre de Akuma, Dan o Guy de «Final Fight».

Gráficamente es un juego de gran fuerza que utiliza el carisma de sus luchadores y sus ataques para ganarse la admiración del jugador. Admiración que se convierte en pasión al empezar a jugar y descubrir la facilidad con la que se combinan los golpes más espectaculares y la velocidad (extrema en el modo turbo 2) con la que se mueven los sprites. Los luchadores no son tan grandes como en otras entregas, pero es que su elevado número y lo detallado y preciso de los escenarios (uno por personaje) no permiten gigantones. Se ha preferido velocidad y jugabilidad a tamaño.

En cuanto a modos de juego se conforma con los habituales Versus e Historia, lo que tampoco importa demasiado dada la gran cantidad de golpes especiales, combos y "Shadows Moves" que puede realizar cada luchador. Un título, en resumen, muy completo que entusiasmará a los fans de la lucha y enamorará a los fieles a esta saga.

Sonia Herránz

adon ADON

akuma AKUMA

Es el jefe inevitable de todos los juegos de Capcom. Su maldad sólo es comprable a la fuerza de sus ataques especiales y a la violencia de sus puños. Mantiene un equilibrio perfecto entre fuerza y agilidad convirtiéndose en el más temible de los rivales.

Es un campeón de Thai Boxing que usa en el campeonato la mayoría de las técnicas de esta disciplina oriental. Las piernas son su mejor arma y algunas de sus patadas os recordarán a Guile. Ha venido al torneo para vengarse de la derrota que le infringieron en el primer «Street Fighter».



birdie BIRDIE

Este punky inglés ha aprendido a luchar en los garitos de los suburbios. La guerra sucia y los golpes bajos son su lema. En el cuerpo a cuerpo es una bestia demoledora capaz de arrollar a cualquier rival que se ponga cerca de él. Usa su cresta a modo de cuchilla y sus manos como cepos mortales.

m. bison M.BISON

Tradicional enemigo final de la saga. No os vamos a descubrir nada si os hablamos de las dotes psíquicas que le permiten realizar fulgurantes ataques. Todavía no deja ver toda la fuerza que tendrá en el futuro, pero aún así es peligrosísimo.



charlie CHARLIE

Charlie es el mejor amigo de Guile y comparte con él el estilo de lucha. Con estos datos ya podéis imaginar que no hay mayor peligro que ponerse al alcance de sus piernas. Su único objetivo en el torneo es acabar con el diabólico Bison.

chun-li CHUN-LI

La legendaria agilidad de Chun Li va a dedicarla íntegramente a vengarse de Bison, asesino de su padre, (hay cosas que no cambian). Ya pueden verse la mayoría de sus golpes característicos, pero no tiene la técnica tan depurada como en «SF II». No veréis su famoso "helicóptero", aunque su patada múltiple resulta más espectacular.

dalshim DALSHIM

Nada cambia para el sabio de la India, maestro de yoga y discípulo del fuego. Su habilidad para estirar sus miembros le permiten mantener a raya a sus enemigos a base de ataques lejanos. Pese a su aparente lentitud es un rival difícil de derrotar y una aliado poderoso si se aprenden bien sus técnicas de ataque.

dan DAN

Vio cómo Sagat mataba a su padre y ha entrenado realmente duro para poder enfrentarse a él y vengarse. Es un poderoso luchador capaz de desarrollar "combos" de tremenda fuerza. Su estilo de lucha se acerca a la de Ryu y Ken y es tan completo como ellos, incluso sus golpes especiales se parecen.

gen GEN

Las técnicas más antiguas de las artes marciales tienen en Gen a su mejor representante. Es ágil, mucho más rápido de lo que parece y bestialmente fuerte. Sabe engañar a sus rivales con su aparente debilidad para luego lanzarles poderosos ataques a puntos vitales. Por si fuera poco, está animado por el espíritu de la venganza.

guy GUY

Su lucha contra los criminales le ha hecho atravesar la frontera entre «Final Fight» y «Street Fighter» intentando capturar a los capos de una peligrosa mafia. Ya sabéis sus características: agilidad y puños de acero. Es bastante completo, aunque carece de la fuerza de otros luchadores más avezados en estas lides.

katana KATANA

La distancia corta es el punto fuerte de este samurai frustrado de «Final Fight». Tiene golpes capaces de detener los más feroces ataques aéreos y sabe hacerse temible en el cuerpo a cuerpo. Sus cuchillos son son su mayor peligro.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Arcade
Compañía:	Virgin
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	18 Luchadores
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 93

Los enormes sprites de los luchadores se mueven con endiablada rapidez sobre escenarios de gran calidad y detalle, plagados a su vez de elementos móviles.

Sonido: 90

En ocasiones los efectos pierden parte de su contundencia, mientras que las melodías son tan pegadizas como siempre.

Jugabilidad: 91

La realización de los "shadows moves" y los ataques especiales es bastante sencilla, además hay tantas combinaciones de golpes que nunca dejarás de sorprenderte.

Diversión: 92

Los luchadores están muy equilibrados, lo que permite descubrir nuevos estilos de lucha con cada personaje. En realidad no es más una ampliación de la primera parte, pero con una calidad más alta.

Valoración: 92

Los 18 luchadores de «SF Alpha 2» emanan un poder que pocos títulos han sabido transmitir. Y es que esta incombustible saga de Capcom va más allá de ser un simple videojuego. La culpa es tanto del enorme carisma de sus personajes como de la magistral realización de todas su versiones y, pese a que a algunos pueda parecerles repetitivo, lo cierto es que cuesta encontrar juegos -de lucha o no-, que vayan más allá de la simple diversión. Sin duda, junto a «Tekken 2», «SF Alpha 2» es la mejor alternativa para los aficionados a la lucha y uno de los mejores títulos para PSX en general.

Ranking:

Tekken 2

S. F. Alpha 2

Street Fighter Alpha



Ken

Nada os podemos descubrir de Ken. Pese a su juventud ya es un luchador sumamente peligroso y agresivo. Sabe valerse tanto en el cuerpo a cuerpo como en la larga distancia gracias a sus golpes especiales, aunque es en la media distancia donde sabe aplicar las llaves más demoledoras. Lucha como Ryu, aunque es menos ágil.

Rolento

Siendo un enemigo final de «Final Fight» ya os podéis imaginar su fuerza. Tiene un correoso estilo de lucha que busca el cuerpo a cuerpo para acabar con los rivales. Aunque no es demasiado rápido en general, puede sorprender con algunos ataques realmente veloces.

Rose

Basa todo su estilo de lucha en sus misteriosos poderes telepáticos que le permiten hacer de su chal un arma más que contundente. Se ve a sí misma como una cruzada contra el diablo y contra su más peligroso servidor: el malvado Bison.

Ryu

Es el luchador más representativo de «Street Fighter» y posiblemente de todo el universo de la lucha. Y por varias razones. Además de carisma tiene fuerza y destreza. Si se le ataca a lo loco podemos acabar en la lona merced a uno de sus contundentes golpes: tiene defensa para casi todo.

sagat

Apenas notaréis cambios en Sagat. Sigue siendo tan inaccesible como siempre y ligeramente más ágil. Sus ganchos en la corta distancia no tienen respuesta, pero intentar vencerle desde lejos es casi imposible debido a sus disparos Tigre.

PSX

SNES

PSX

sakura

No os dejéis engañar por su aspecto ni por su corta edad. Es casi tan peligrosa como Ryu, su gran amor, ya que usa las mismas técnicas de lucha que él. No es tan fuerte, pero su agilidad sólo es comparable a la de Chun Li, de manera que tan pronto está machacando el hígado del rival como saltando desde el otro extremo del escenario hacia su cabeza.

PSX

SNES

SNES

zangief

SNES

Una fuerza de la naturaleza en estado puro. La brutalidad de sus golpes sólo es comparable a su pesadez, aún así es difícil encontrar un hueco entre sus bien guarnecidas defensas. Nunca os quedéis al alcance de sus manos pues sus presas pueden barrer vuestra barra de energía de dos veces. Manejarlo resulta complicado, tanto por su lentitud como por la complejidad de sus ataques.

PSX

Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Arcade
Compañía:	Nintendo
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	18 Luchadores
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	32 Megas



GRÁFICOS: 94

Los luchadores no son excesivamente grandes. Por contra, la cifra de 18 personajes con su correspondiente escenario y su gran velocidad compensan con creces esta posible deficiencia.

SONIDO: 92

Los efectos sonoros y las melodías son correctas y muy adecuadas al juego y a cada personaje.

JUGABILIDAD: 95

Pocos juegos de lucha os permitirán realizar golpes tan espectaculares como los "shadows moves" de una manera tan sencilla. Todo el cartucho está pensado para ser jugable sin paliativos.

DIVERSIÓN: 94

Es imposible no divertirse como enanos cuando se tienen 18 luchadores llenos de recursos donde elegir. Es un juego realmente atractivo y divertido, sobre todo para dos jugadores, ya que el modo historia se hace algo corto.

VALORACIÓN: 94

Ningún otro «Street Fighter» para 16 bits había ofrecido tal cantidad de golpes especiales, tan espectaculares ataques, ni tantos luchadores. O lo que es lo mismo, este es el «Street Fighter» más completo jamás realizado y, sin duda, uno de los tres grandes arcades de lucha para Super Nintendo. Es espectacular, rápido, vibrante y cargado del carisma de la saga de Capcom.
Nada os defraudará y sólo la carencia de más modos de juego se puede considerar como "defecto" en un cartucho magistral.

RANKING:

Killer Instinct

S. F. Alpha 2

Ultimate MK 3







NBA LIVE 97

¡Espectáculo puro!

EA Sports está dispuesta a no dejar respirar a los buenos baloncestistas y ha decidido volver a la carga con la nueva versión de su «NBA Live». Si ya os gustó la versión 96, con este programa os vais a quedar alucinados, porque llega con mejoras absolutamente en todos sus apartados. Para empezar, este juego presenta un aspecto gráfico totalmente remozado, en el que los polígonos texturados sustituyen a los sprites pre-renderizados en el diseño de los jugadores. No hace falta que os diga lo que esto supone en cuanto a movimientos y apariencia final... ¡Una auténtica pasada! Además, se ha ampliado, aunque cueste creerlo, el repertorio de cámaras que disfrutamos en su antecesor, ofreciendo ahora más posibilidades al jugador. Pero la cosa no queda ahí, porque el ya casi ilimitado plantel de opciones trae novedades tan interesantes como la inclusión de nuevos elementos en las reglas (defensa ilegal), la posibilidad de repeticiones instantáneas o ajustar la máquina para que se encargue de igualar los partidos, por poneros unos ejemplos.

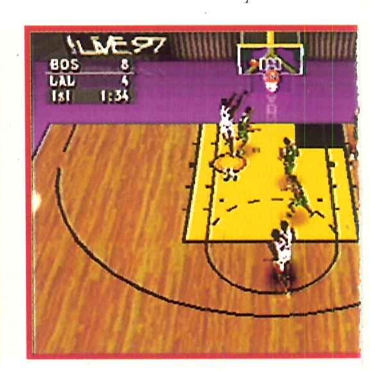
El juego se completa con las siempre agradecidas opciones para actualizar las plantillas, las cuales incluyen traspasos, fichajes, edición de jugadores, etc.

Todo este enorme repertorio de novedades y opciones, que supera todo lo visto hasta la fecha, sirve de complemento ideal a un juego que no varía el concepto de simulador de su antecesor y nos vuelve a traer un baloncesto real, complicado, con multitud de posibilidades y en el que todo cuenta, desde la habilidad de los jugadores hasta su cansancio. Desde luego, lo más parecido al baloncesto de verdad. Pero si lo preferís, podéis optar por el modo arcade y olvidaros de todo tipo de reglas y factores externos. ¿Alguien da más?

Manuel del Campo







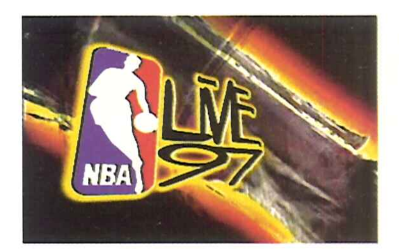


Además de poder repetir las jugadas que queráis, la nueva opción de "repeticiones instantáneas" permite disfrutar de las mejores jugadas sin tocar un sólo botón. Todo vale en pos de ofrecer el mayor espectáculo posible.



Este juego nos trae el no va más en cuento a la presentación de diferentes cámaras. Se puede optar entre ocho perspectivas, a las que se les puede aplicar nueve niveles de zoom. También se puede jugar con el ángulo inverso, con primeros planos en las jugadas de zona y con una cámara especial para los tiros libres. Total.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Liga y torneos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Mercado de traspasos

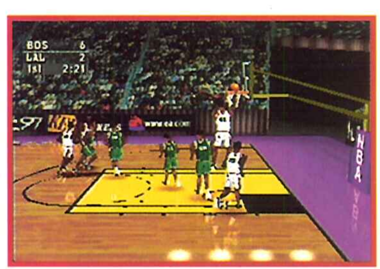
Igual que en la NBA. Aquí podréis traspasar figuras de un equipo a otro, fichar a los agentes libres, despedir jugadores... vamos, que seréis los mandamases de vuestro equipo.



Impresionante. EA Sports ha conseguido superarse a sí misma y presenta un nuevo simulador de basket que resulta absolutamente genial.







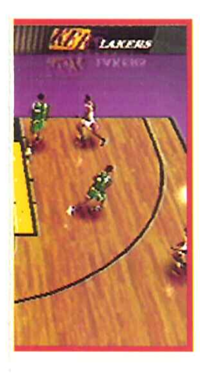


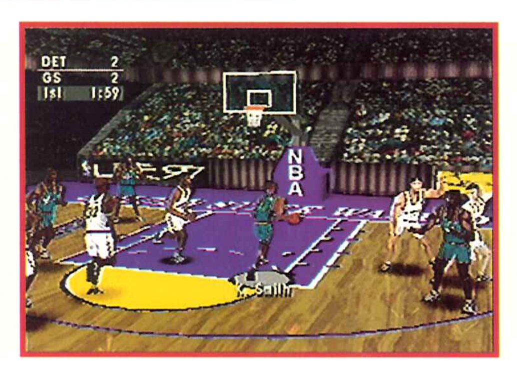
Excelente la idea de EA de incluir una opción para crear jugadores. Nombre, rasgos físicos y habilidades técnicas (con más de 20 apartados), para crear a vuestro jugador ideal.

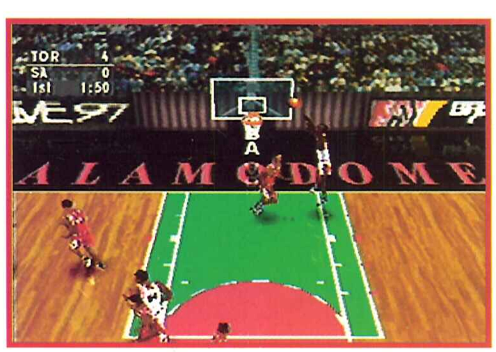
¿Sabemos de basket?

Todas la estrategias posibles aparecerán representadas mediante vistosas animaciones. Vosotros elegís la que más os guste.









Gráficos: 94
Todo ha sido mejorado, desde el diseño de los jugadores hasta la presentación de perspectivas. Hay que verlo para creerlo.

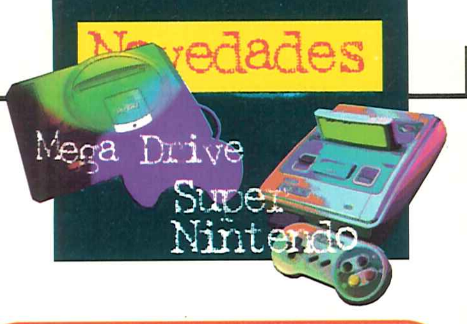
Sonido: 93
Se mantiene la banda sonora "acid" de su antecesor, y se han mejorado los efectos de sonido, incluyendo algunos nuevos.

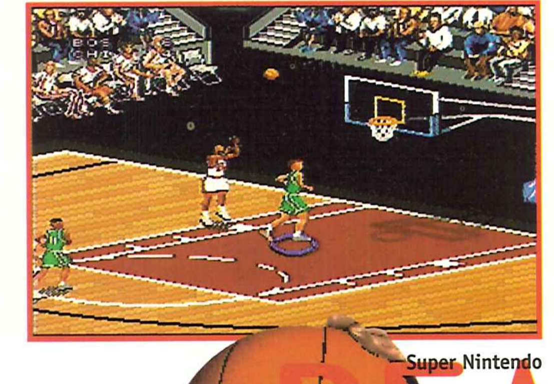
Jugabilidad: 93
Ideal para cualquier tipo de jugador gracias a sus muchas posibilidades de configuración. Como simulador puro, no tiene rival.

Diversión: 95
Cuando a un sensacional trabajo técnico se le unen todas las opciones imaginables y una jugabilidad incuestionable, el resultado sólo puede ser un juego genial.

Valoración: 94
EA Sports se ha propuesto dejar anticuada a su anterior versión de «NBA Live». Todos los aspectos que intervienen tanto en la preparación como en el propio desarrollo de los partidos han sido mejorados con respecto a la anterior entrega, y así nos encontramos con un juego que posee un apartado gráfico impresionante, unas opciones interminables y una jugabilidad absoluta. Se trata, además, de un programa recomendable para cualquier tipo de público ya que podremos configurar un baloncesto totalmente a la medida de cada usuario. Magistral.

Ranking:
- **NBA Live 97**
- Total NBA
- NBA Live 96
- **NBA In the Zone**





Super Nintendo

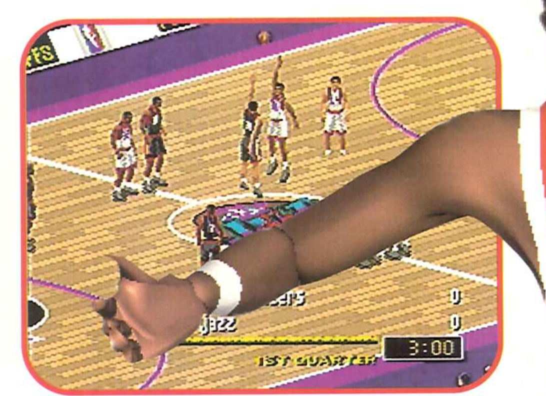


Super Nintendo



A la hora de elegir equipo «NBA Live 97» permite escoger entre 35 escuadras diferentes de las que 29 son los equipos de la liga profesional, dos selecciones All Stars y 4 equipos personalizables.

REAL como la vida misma



Mega Drive

Ya sabíamos todos del buen hacer de EA en materia de simuladores deportivos para las 16 bits, pero hemos de reconocer que la edición 97 de su juego de baloncesto nos ha dejado muy gratamente sorprendidos.

El listón colocado con «NBA Live 96» ha sido ampliamente superado con este nuevo juego que si peca de algo es de inconformismo.

En vez de limitarse a las clásicas revisiones gráficas y a las actualizaciones de plantillas (agradecidas por todos pero insuficientes para compensar la compra de un título 2 años seguidos) en EA Sports han preferido crear un juego que, aunque tiene como base la estructura de la versión anterior, su desarrollo resulta bastante novedoso.

Gráficamente se ha apostado por lo seguro y se ha mantenido la vista isométrica, pero se han añadido nuevos planos a las animaciones de los jugadores y se ha acelerado la gestión de los sprites. La consecuencia más evidente es el aumento de la velocidad en los partidos (menos espectacular en Super Nintendo) y la realización de unos mates, tiros y empujones mucho más realistas.

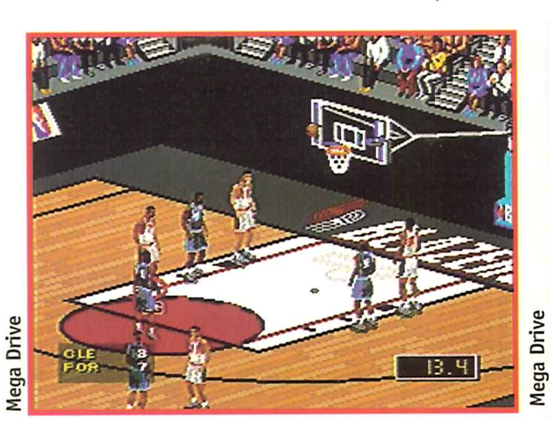
La revolución ha llegado sin embargo de la mano de las nuevas opciones de juego y es precisamente en este apartado donde más esfuerzos se han hecho, a pesar de que Super Nintendo se ha visto privada de algunas de estas novedades.

A los ya clásicos partidos de exhibición, liga y playoff se les han unido este año los partidos 2 para 2 y 3 para 3 en medio campo, los concursos de triples (hasta para 8 jugadores alternativamente) y los torneos de tiro (estos dos últimos sólo para MD).

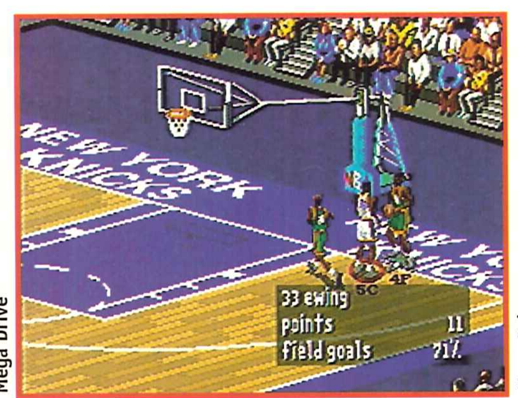
Con estas ampliaciones y mejoras la oferta que propone «NBA Live ´97» se convierte en la más completa de cuantas existen en estos momentos en simuladores de baloncesto y sin duda los aficionados a este deporte encontrarán múltiples argumentos para divertirse.

Y si además disponen de un adaptador para varios jugadores y un buen repertorio de amigos con ganas de disfrutar del baloncesto más real, mejor que mejor.

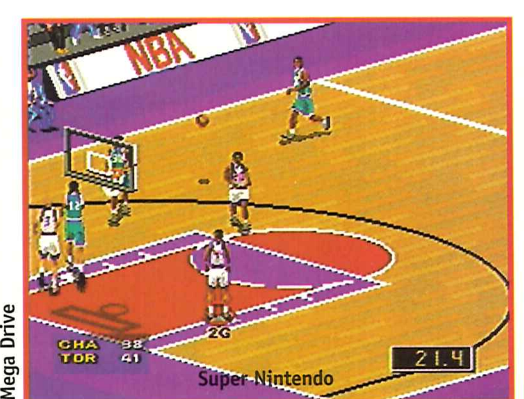
Roberto Lorente



Mega Drive

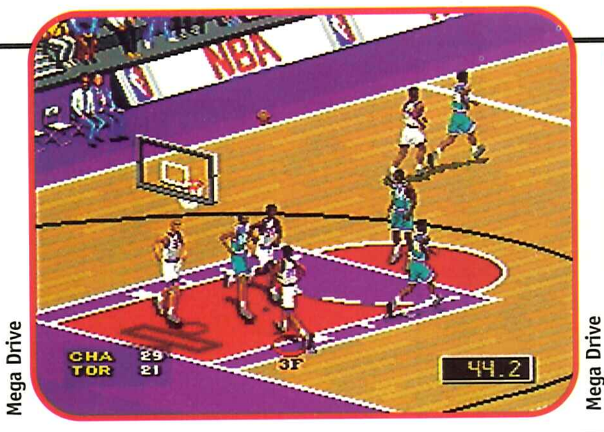


Mega Drive



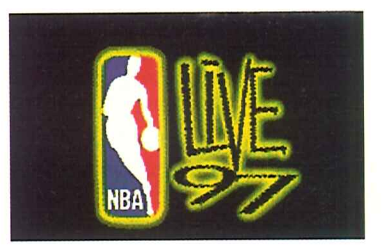
Mega Drive

Super Nintendo





Consola:	Mega Drive
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	1-4 Jugadores
Nº de fases:	35 Equipos
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	16 Megas





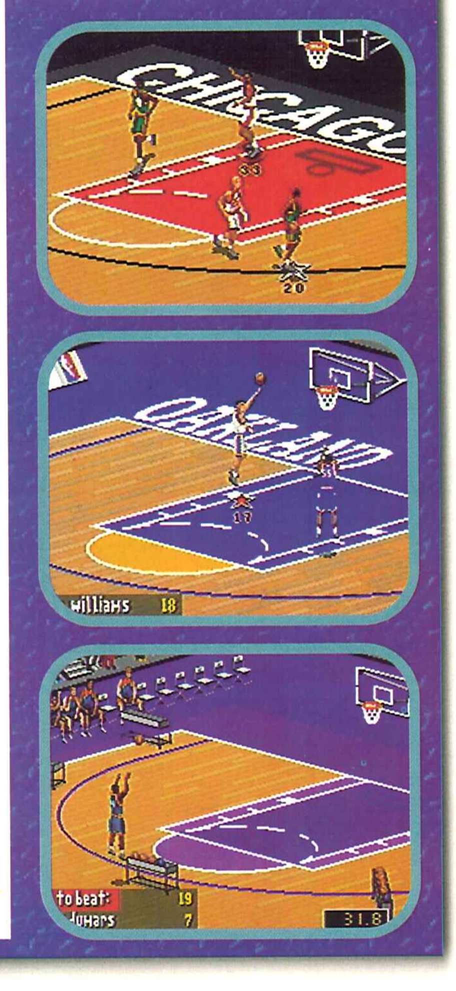
Las dos consolas de 16 bits también recibirán sus correspondientes versiones, si bien la de Mega Drive resulta más completa en cuanto a opciones.

Nuevo en esta pista

EA Sports ha incorporado al juego una nuevas opciones que resultan realmente rompedoras.

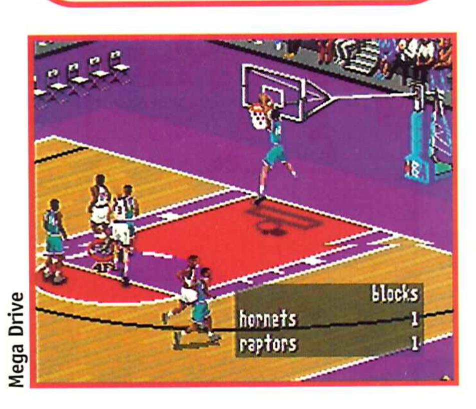
La primera es la inclusión de partidos 2 para 2 y 3 para 3 en media cancha donde las canastas se suceden a gran velocidad.

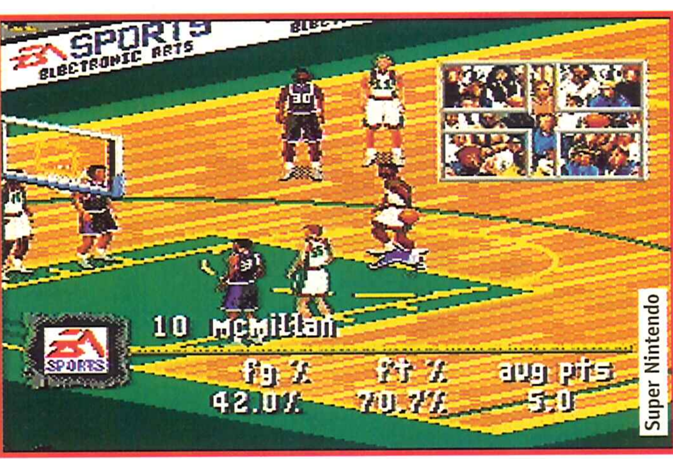
Después, y sólo para MD, dos curiosidades muy jugables: un alucinante torneo de triples donde no faltan los balones de bonus y una prueba de tiro para 2 jugadores simultáneos cada uno con un balón.





Mega Drive permite la participación simultánea de 4 jugadores mediante el adaptador correspondiente. Super Nintendo por su parte eleva la cifra hasta 5 jugones.





Los tiros libres se ejecutan siguiendo el habitual sistema de la cruz de tiro, es decir, parando en el centro una bola que se desplaza por unas barras, tal y como podéis verlo en la esquina superior derecha de esta pantalla.

Gráficos: 91
Los jugadores no sólo han ganado planos de animación respecto a versiones anteriores sino que además son algo más rápidos.

Sonido: 90
Desde el griterío del público a los chirridos de las zapatillas en el parqué todo está recogido en este cartucho con un cuidado extremo. La ambientación perfecta.

Jugabilidad: 92
La sencillez domina todo el juego, permitiendo disfrutar desde la primera partida.

Diversión: 93
Su gran jugabilidad, los nuevos retos añadidos y la posibilidad de conectar varios pads hacen que jugar con este cartucho sea una experiencia altamente divertida.

Valoración: 92
«NBA Live 97» es sin lugar a dudas el mejor y más completo simulador de baloncesto disponible para Mega Drive. Su sencillo control, su perfecta recreación del ambiente, sus múltiples opciones y su agradable aspecto así lo confirman. Quienes quieran probar un simulador fiel a la realidad van a encontrar lo que buscan en este juego, pero los que prefieran jugar sin ataduras ni limitaciones reglamentarias al más puro estilo «NBA Jam» también descubrirán aquí un cartucho a su medida. «NBA Live ´97» satisfará a todos.

Ranking:
NBA Live 97
NBA Action
NBA JAM T.E.

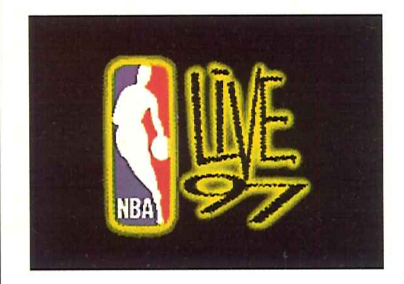


Los 4 equipos personalizables os permitirán reunir en un sólo conjunto a todas aquellas estrellas que más os gusten de la NBA y participar con ellas en un utópico pero apasionante torneo.



Mega Drive

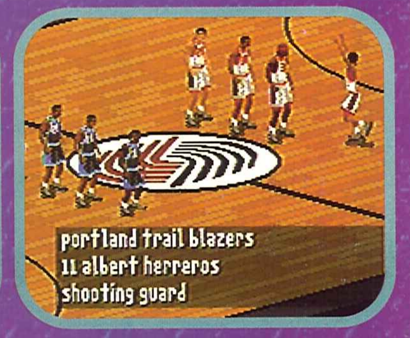
Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	1-5 Jugadores
Nº de fases:	35 Equipos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	16 Megas



Jugadores a la carta

Si no tenéis bastante con todos los jugadores de la NBA, podréis crear también uno con las características que queráis. Con un poco de imaginación podréis lograr cosas tan divertidas como ver en los Portland al mismísimo Alberto Herreros, o a Galilea...

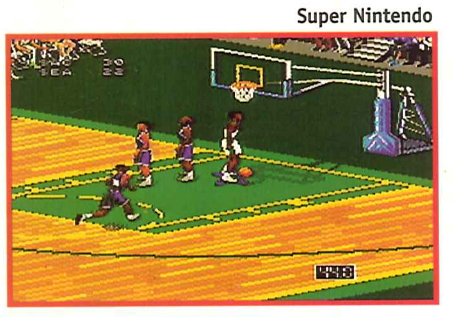


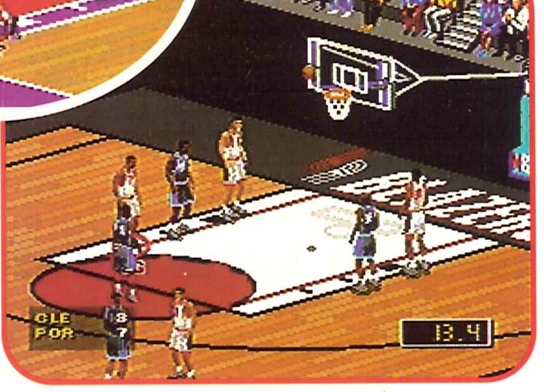


Los amantes del baloncesto encontrarán en «NBA Live ´97» la mejor oportunidad de disfrutar en su 16 bits con su deporte favorito.



Super Nintendo





Mega Drive

Junto al completo modo simulación podréis jugar a un modo arcade en el que las reglas han sido reducidas a su mínima expresión para que prime el espectáculo.

Super Nintendo

Gráficos: 90
Mejor realizados que los de MD pero bastante más lentos en pantalla. Ligeras variaciones en la estética de los menús.

Sonido: 91
Los sonidos son tan apropiados como en la máquina de Sega pero la diferencia entre ambas está en la mejor calidad de las voces digitalizadas en NES

Jugabilidad: 93
El mayor número de botones del pad de la Super hace que sea más sencillo realizar algunas acciones.

Diversión: 92
Pese a carecer de algunos modos de juego nuevos vistos en la MD, sigue resultando un simulador muy divertido.

Valoración: 90
EA Sports nos ha vuelto a confirmar con este título que trabaja mejor en Mega Drive que en Super Nintendo. «NBA Live 97» para Super, sin dejar de ser un gran juego, lo demuestra con un ralentización de los movimiento y la ausencia de algunos de los nuevos modos de juego que sí se pueden disfrutar en la máquina de Sega.
Los usuarios de Nintendo se han quedado sin torneo de triples y sin competición de tiros pero, como bien dice el refranero, "el que no se consuela es porque no quiere" y en este caso les queda el consuelo de tener mejores gráficos y mejor sonido.
De cualquier modo, un excelente simulador.

Ranking:
NBA Live 97
Give'n Go





Dragon Ball Z LEGEND



Como una película

De todos los juegos «Dragon Ball» que hay en el mercado, éste es sin duda el más curioso y extraño que existe y su estilo no tiene nada que ver ni con lo que hemos disfrutado en otras entregas ni con otros simuladores de lucha. Esto no es ni un arcade, ni una aventura, ni tampoco todo lo contrario, sino un complejo juego en el que se mezclan la estrategia y las dotes de luchador con numerosas escenas de animación y en el que deberemos aprender a manejar de uno a cuatro personajes a la vez, (dependiendo de cuántos luchadores hayamos elegido para conformar nuestro equipo o de cuántos nos vaya "soltando" el propio juego). Si hasta aquí esto os parece normal, seguid leyendo.

Cada personaje cuenta con dos barras de energía que indican su estado. Una, la verde, señala su fuerza física, es decir, su vida. La segunda barra, la amarilla, marca la energía cósmica y es la destinada a los golpes especiales. Cuando la barra verde se agote el personaje desaparecerá y cuando se acabe la amarilla el luchador quedará exhausto e indefenso durante unos instantes.

Como en los combates pueden intervenir varios luchadores, nos veremos obligados a estar cambiando continuamente el control de un personaje a otro. Estos cambios nos permitirán mantener el equilibrio de la lucha, ya que deberemos tratar de ir agotándolos a todos por igual para que puedan aguantar unos combates que se hacen larguísimos debido principalmente a que las barras de energía descienden con mucha lentitud.

Aunque por lo que estamos contando pueda parecer que nos encontramos ante un juego que no nos va a dejar ni un instante de respiro, lo cierto es que la participación del jugador se reduce a la mínima expresión. Por lo pronto, si lo deseamos, podemos ver los combates sin hacer absolutamente nada de nada, pero aunque decidamos particpar activamente lo cierto es que nuestras acciones se limitarán a movernos, a pulsar de vez en cuando el botón de golpes o el de magia y a poco más, pues existen muchas escenas de animación que se ejecutan ►





Cuando combatimos en el suelo es fácil que rocas o árboles queden por delante de los luchadores. Para evitar esta pérdida de visión, los objetos se volverán transparentes en un efecto bastante bien conseguido.

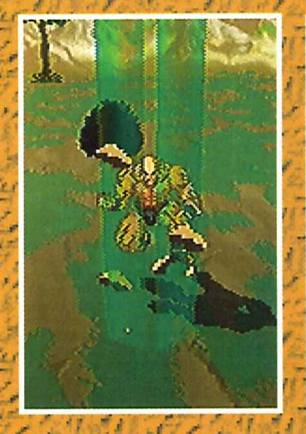


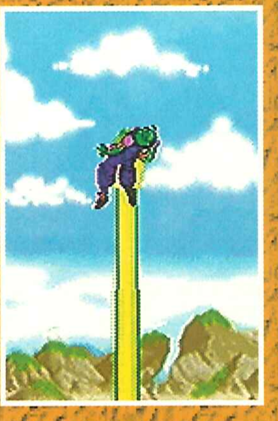
Una impresionante "intro", -de lo mejorcito del juego-, nos mostrará la historia del famoso Dragón que da nombre a la serie. Ya sabéis, aquél que reuna las Siete Bolas podrá pedirle un deseo al Dragón mágico.

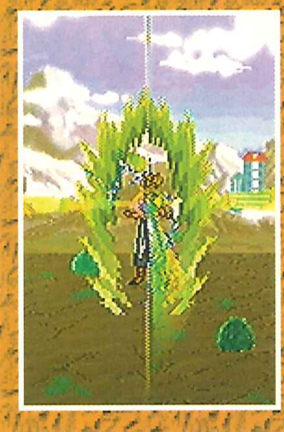


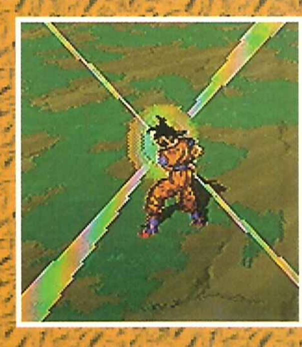
En este juego hay veces que no sabemos si estamos ante un arcade de lucha o viendo un capítulo de la serie.

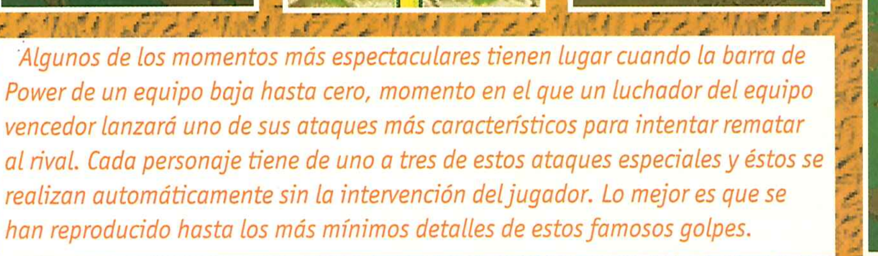
Los ataques especiales: espectáculo puro











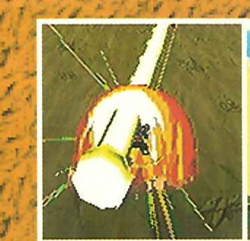
Algunos de los momentos más espectaculares tienen lugar cuando la barra de Power de un equipo baja hasta cero, momento en el que un luchador del equipo vencedor lanzará uno de sus ataques más característicos para intentar rematar al rival. Cada personaje tiene de uno a tres de estos ataques especiales y éstos se realizan automáticamente sin la intervención del jugador. Lo mejor es que se han reproducido hasta los más mínimos detalles de estos famosos golpes.













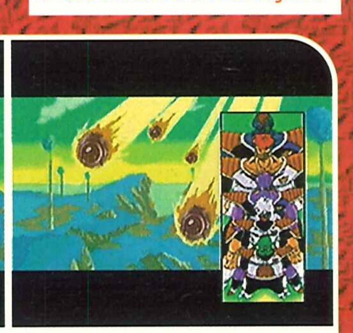
La otra forma de hacer "historia"

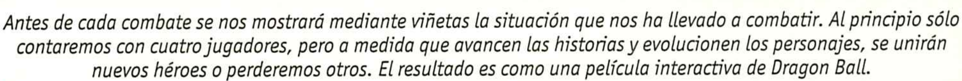




Antes de cada combate elegiremos los luchadores que deberán batirse. También podremos, a mitad de la partida, cambiarlos o añadir más guerreros si las cosas se tuercen. También una opción nos permitirá ver cómo luchan solos.

Cada combate en el Modo Historia -ya sabéis, ir siguiendo los torneos según os los van presentando-, puede hacerse realmente largo. Hay cinco historias entrelazadas esperando que seas capaz de completarlas, eso sí, una a una. Si lo consigues accederás a un nuevo modo aún más difícil.





Antes de cada combate se nos mostrará mediante viñetas la situación que nos ha llevado a combatir. Al principio sólo contaremos con cuatro jugadores, pero a medida que avancen las historias y evolucionen los personajes, se unirán nuevos héroes o perderemos otros. El resultado es como una película interactiva de Dragon Ball.



Lo más destacable de este juego es su aspecto gráfico, que presenta una fiel reproducción de la serie manga. Lo malo es que este aspecto ha quedado muy por encima de la jugabilidad, ya que resulta un compacto muy extraño que a veces parece controlarse él solo.



Versus: Compartiendo la diversión

El modo versus permite que dos jugadores luchen cara a cara seleccionando de uno a tres guerreros entre los diez posibles.

La lucha será en una pantalla fija, por lo que los personajes se verán bastante pequeños.



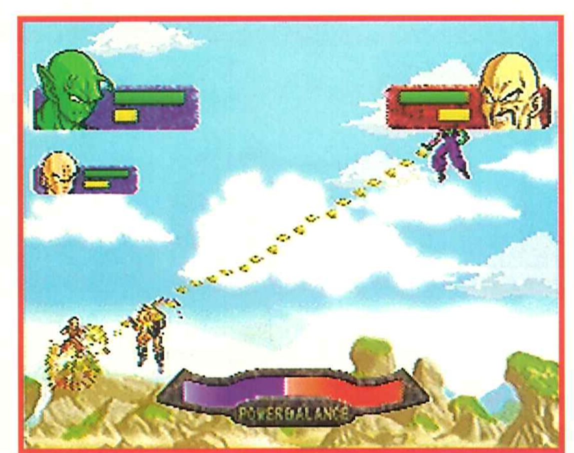












automáticamente y en las que no haremos otra cosa salvo mirar... como si estuviéramos viendo un capítulo de la serie de TV.

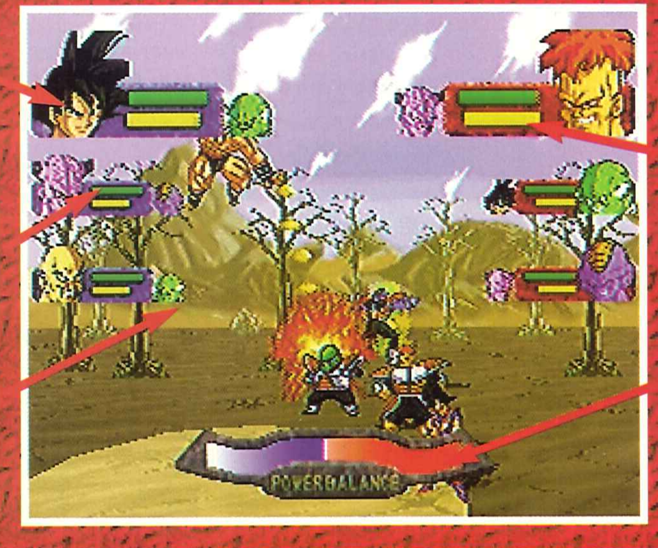
Por todo esto creedme si os digo que este juego me parece uno de los más extraños de cuantos he visto y que, aunque resulta bastante espectacular a nivel gráfico, la jugabilidad que propone tan sólo enganchará a los fanáticos de la serie. El resto puede que se queden tan perplejos como yo.

Sonia Herranz

El luchador situado en la parte superior es el que controla el jugador en ese momento y el que realizará el súper ataque llegado el caso.

La barra verde indica la energía del luchador, la vida que le queda. Cuando se acabe, perderemos al luchador.

En el Modo Versus se indica el emparejamiento entre luchadores mostrando la cara del rival junto a las barras de energía.



Esta barra amarilla indica la energía cósmica que le resta al luchador. Es la energía que le permite realizar ataques especiales. Si se agota el personaje queda indefenso durante un tiempo. Puede recargarse con concentración.

La barra inferior muestra el equilibrio de fuerzas entre los dos equipos. Cuando uno de los dos se impone, el luchador seleccionado realiza un súper ataque especial.

Consola:	SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	BANDAI
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5 HISTORIAS
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88
La estética es la misma que la de la serie en cuanto a golpes y ataques especiales y las 3D están bien figuradas. Por contra, el tamaño de los personajes es pequeño y , en ocasiones, diminuto.

SONIDO: 80
La música es floja y además no suena demasiado bien. Se salvan los efectos sonoros gracias a las voces de los luchadores y sus gritos característicos.

JUGABILIDAD: 83
Hacerse con el sistema de juego no es nada fácil, además se interviene más bien poco en la acción, e incluso sin jugar es cuando logras los mejores resultados. Se mira casi tanto como se juega.

DIVERSIÓN: 83
Los combates son muy espectaculares y se hacen realmente largos, por lo que el juego durará bastante tiempo. La cuestión es que posee un concepto de la diversión un tanto "particular".

VALORACIÓN: 83
Este «Dragon Ball Legend» es uno de los juegos más raros que he probado nunca. A primera vista parece un arcade de lucha, pero ¿en qué juego de este tipo puedes estar un montón de tiempo mirando sin hacer nada y además ganar? Entrar a valorar si este título es bueno o malo resulta en este caso más difícil que nunca, pues es indudable que los seguidores de DB verán en él un encanto especial, pero también es posible que los menos adeptos a la creación de Toriyama lo encuentren desesperante. Es como una especie de película interactiva que, además, estará en francés. Raro, muy raro.

RANKING:
No hay juegos similares para Saturn.







HASTA AHORA LOS JUEGOS DE FUTBOL EXIGIAN TU ATENCION.

EL SIMULADOR DE FUTBOL MAS REAL Y COMPLETO JAMAS DESARROLLADO PARA UNA VIDEOCONSOLA

48 SELECCIONES DE TODO EL MUNDO CON SUS UNIFORMES OFICIALES

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR TU EQUIPO CON LOS NOMBRES DE TUS JUGADORES FAVORITOS

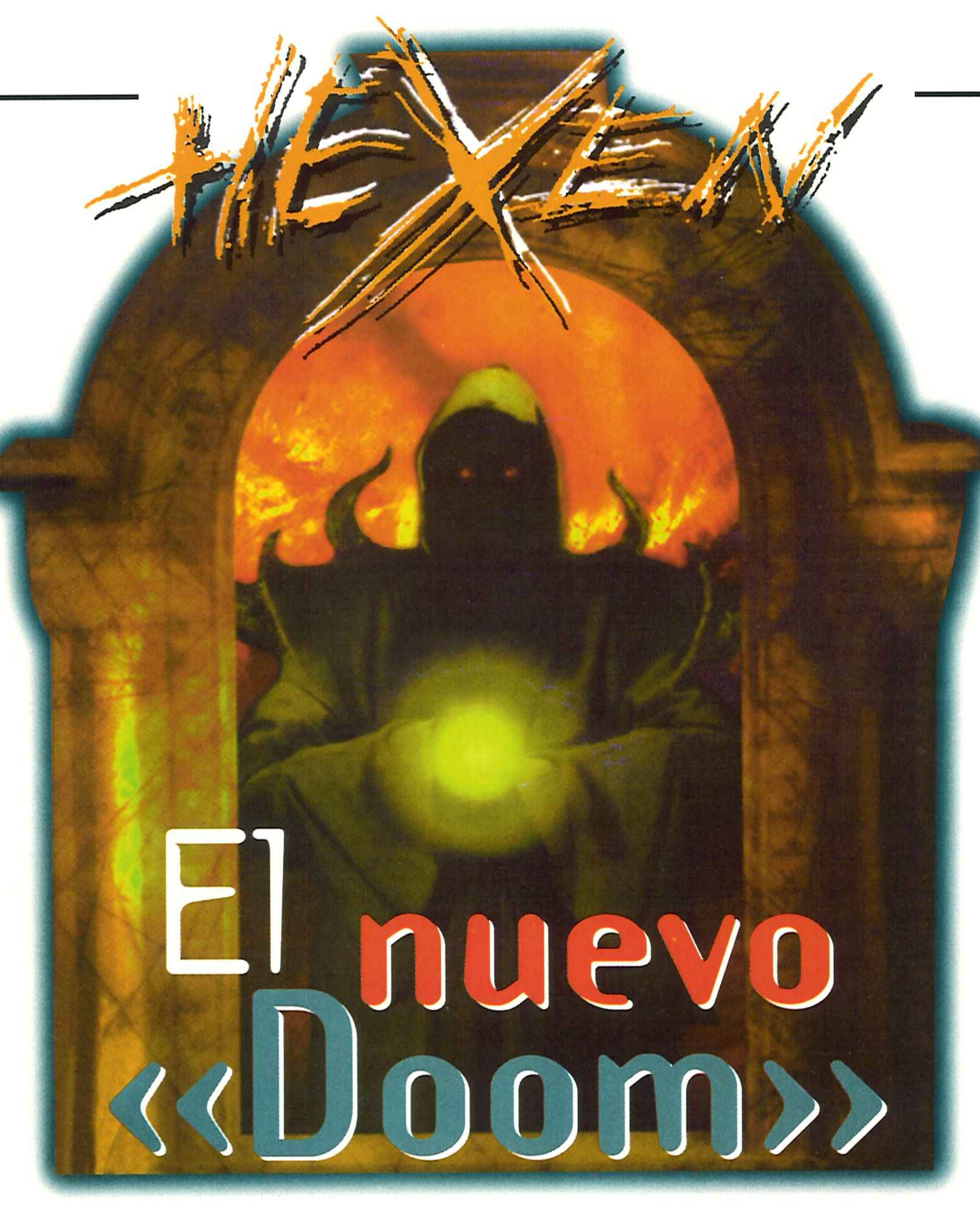
HASTA 4 JUGADORES SIMULTANEOS PUEDEN JUGAR EL MISMO PARTIDO

NO HAY JUGADAS PREDETERMINADAS, EL PARTIDO LO JUEGAS TU

AHORA, POR FIN HAY UNO QUE EXIGE TU SUDOR.

Tensa los músculos. Revisa el cordón de las botas. Eres titular y debutas en el mejor estadio de primera división. Es de noche y llueve. El campo tiene charcos y los focos del estadio proyectan tu sombra cuádruple sobre el terreno de juego. Suena el silbato. Santíguate. Hoy es tu día.

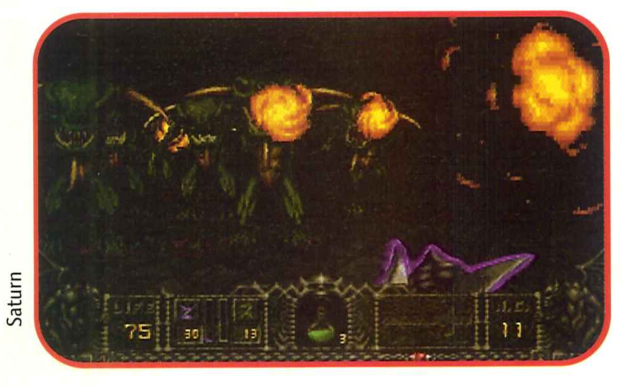
www.sega-europe.com



El nuevo «Doom»


Saturn

Como veis en estas dos imágenes, «Hexen» nos ofrece, -tanto en su versión para Saturn como para PlayStation-, la posibilidad de jugar con un completo marcador en la parte inferior de la pantalla o sin él. En realidad el desarrollo del juego no varía en nada sea cual sea nuestra elección y es tan sólo una cuestión de comodidad.


Saturn

Cuando en ID Software se dieron cuenta del éxito que supuso su «Doom» decidieron repetir la fórmula. Fruto de este empeño nació «Heretic», un juego creado usando la misma herramienta de programación ("Engine") y en el que la acción se situaba, en lugar de en un ambiente de ciencia ficción, en un mundo de magia y espada. Pero esta secuela no dejaba de ser precisamente eso: poco más que una continuación.

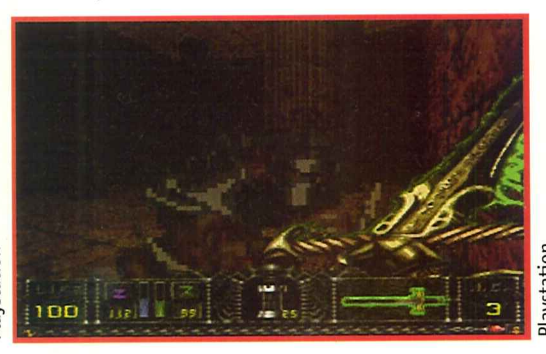
Ahora los chicos de ID han vuelto a retomar esta idea pero planteándose añadir al género una importante cantidad de elementos novedosos. El resultado es «Hexen. Beyond Heretic», un "shoot´em up" en primera persona relativamente innovador que también transcurre en un mundo de magos y guerreros y que apuesta fuerte por otros elementos además del tiroteo continuo.

Una de las mayores innovaciones la encontramos en la posibilidad de elegir entre 3 protagonistas (un guerrero, un clérigo y un mago), lo cual ofrece una gran variedad a la hora de utilizar objetos mágicos, resistir ataques o saber usar determinadas armas.

Por otra parte, de las 4 armas que puede encontrar y utilizar cada personaje, la última y más potente hay que ir construyéndola a base de piezas que se encuentran ocultas por el mapeado, lo cual obliga a ir muy atento a lo largo de todo el juego. Esto, unido a los montones de interruptores, palancas, puzzles y objetos varios que existen repartidos por los gigantescos laberintos consigue añadirle múltiples alicientes a un juego en el que, por supuesto, el objetivo principal sigue siendo acabar con los cientos de enemigos que saldrán a tu paso.

Además, os podemos asegurar que estos enemigos serán dignos rivales, ya que han sido dotados de inteligencia artificial y de esta manera sabrán perfectamente en qué momento han de cubrirse o cuándo deben atacar. Y es que... cada día los programadores nos ponen las cosas más difíciles.

Roberto Lorente


Playstation


Playstation


Playstation

Tres héroes y un destino... cruel







Para enfrentarnos a nuestros enemigos podemos elegir entre tres personajes, cada uno de ellos con sus propias características en cuanto a velocidad, armadura, magia y fuerza. Tú eliges.

Los creadores de «Doom» presentan un nuevo juego de concepto similar pero mejorado a nivel gráfico y con mayores posibilidades.



Playstation

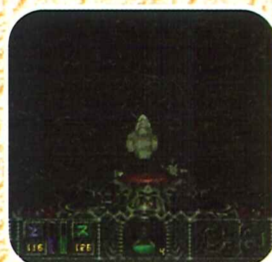


Saturn

Un juego de armas tomar

Las armas cobran una gran importancia en «Hexen». Cada uno de los tres personajes elegibles puede encontrar hasta 4 diferentes, lo que hace un total de 12 para todo el juego. Las hay de muchos tipos: objetos contundentes, rayos mágicos ... aquí las tenéis todas.



Clérigo: *Exceptuando el mazo inicial, todas sus armas son de ataque lejano. La última, "El Justificador" es una especie de cruz de efectos devastadores.*

Mago: *Menos la "Varilla de Zafiro" que lleva al principio, todas las armas del mago consumen enormes cantidades de magia que hay que reponer.*











Guerrero: *A este personaje le gusta el contacto físico y todas sus armas son más efectivas en el cuerpo a cuerpo. "Quietus", la espada final, es bestial.*

Tan feos como malvados



Aquí tenéis una brevísima muestra de algunos de los cientos de enemigos que encontraréis en «Hexen», con lo que podéis haceros una idea de lo que os espera. Si sois expertos en este tipo de juegos os llevaréis una desagradable sorpresa cuando descubráis que estos bichos son capaces de esquivar vuestros golpes e incluso de devolveros algunos. Son tan malos como listos.

El "shoot´em up" subjetivo es, sin duda, uno de los géneros más emocionantes. «Hexen» te brinda una excelente oportunidad para comprobarlo.

PlayStation



Playstation



PlayStation



Existen cerca de 20 tipos diferentes de objetos. Con algunos podréis abrir caminos nuevos, mientras que con otros aumentaréis el poder de vuestros héroes.

Saturn



A lo largo de juego no sólo encontraréis armas, sino también protecciones. Si vais de guerrero recogeréis armaduras, cascos y brazaletes. Si vais de mago o de clérigo, amuletos y colgantes místicos como este.

Saturn



Saturn



Consola:	Saturn/PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	GT Interactive
Programación:	ID Software/Raven
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	40
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 90
La ambientación es muy buena y los desplazamientos por los intrincados laberintos, muy suaves y rápidos. Píxeles en exceso, sobre todo de cerca.

Sonido: 90
Gritos de terror, alaridos, truenos... no falta ningún ingrediente propio de las "pelis" de terror. La música sigue la misma línea de tensión y suspense.

Jugabilidad: 88
Acceder a los menús de objetos y cambiar de arma se hace algo complicado, pero en general se deja jugar bastante bien. Los 5 niveles de dificultad permiten que cualquiera encuentre su punto adecuado.

Diversión: 93
Como buen discípulo de «Doom», este juego es capaz de engancharte a la pantalla durante horas y horas. Diversión y tensión a tope.

Valoración: 91
«Hexen» puede ser considerado como un alumno aventajado de «Doom». Manteniendo la filosofía del "shoot´em up" en primera persona, todo el resto de elementos, tanto a nivel de gráficos como de desarrollo, han sido superados con creces, configurando así un juego atractivo visualmente, que ofrece la posibilidad de elegir entre tres protagonistas, que incluye un montón de armas y objetos diferentes a recoger y que, sin duda, conseguirá llevarte al borde un ataque de nervios. Emoción en estado puro.

Ranking:
Hexen

Alien Trilogy

Final Doom

A ti también te cambiará la cara.













La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente... Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos; cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar. Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.



Y gana un CD SONIC MIX 3
con los éxitos dance del momento.



www.sega-europe.com

MEGA DRIVE



TINTÍN en el Templo del Sol

Un cómic imposible

Tras el éxito de «Tintín en Tíbet» Infogrames nos ofrece la oportunidad de disfrutar de una nueva entrega de las aventuras del héroe belga.

En esta ocasión se ha recurrido a dos cómics para dotar de más variedad y acción al juego y de este modo "Las Siete Bolas de Cristal" y "El Templo del Sol" se reúnen para conformar un argumento tan completo e interesante como complicado.

Los programadores de la compañía francesa, partiendo del mismo estilo de juego que el cartucho original, han diseñado un título al que le han añadido algunos elementos nuevos que, sin duda, han contribuido a mejorar la ya buena imagen de este intrépido reportero en las consolas. Por ejemplo, ¿recordáis que en el juego anterior el personaje sólo podía moverse en dos planos de profundidad? Pues bien, ahora algunos escenarios han ganado un plano más y otros han adquirido una apariencia 3D, lo que unido al hecho de que Tintín también tiene algunas nuevas habilidades como trepar o empujar objetos, ha conseguido ampliar considerablemente la variedad de acciones y movimientos a desarrollar.

Pero, como decimos, el principio básico de este nuevo juego se mantiene con respecto a su antecesor: hacerte sentir en la piel de Tintín. Para ello se ha recurrido al estilo gráfico característico de los cómics y se ha buscado la colaboración de laberintos, bandidos, avalanchas, trenes y mil y un peligros más que harán lo imposible por detenerte. Para evitarlo deberás recurrir a tus mejores dones: habilidad, astucia, paciencia, inteligencia, rapidez... de tal forma que entre la combinación de todas estas virtudes -y con un poco de suerte-, consigas resolver los variados y complicados retos que se te irán presentando.

Un juego bonito e interesante pero tan difícil, que sólo los héroes tan reconocidos como el propio Tintín podrán enfrentarse a él.

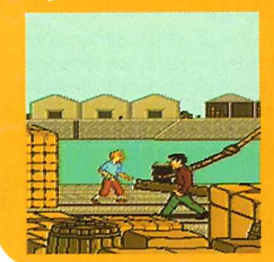
Teniente Ripley



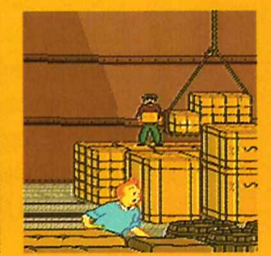


En algunas fases tendremos que asumir el control de dos personajes alternativamente. En la pantalla de la izquierda vemos a Tintín avisando al Capitán Haddock: el reportero ha de evitar los disparos y Haddock disuadir al atacante usando su propia pistola.

Varios planos

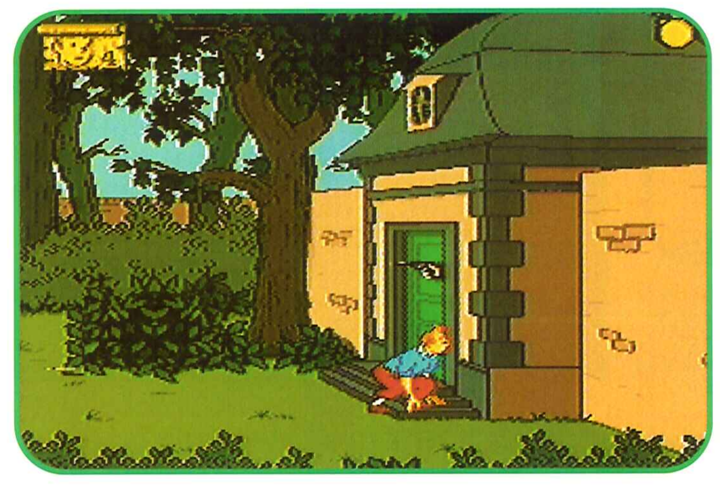






En «Tintín en el Tibet», el héroe de Hergé podía desplazarse hacia el fondo o el frente de la pantalla con el fin de evitar obstáculos o ataques. Uno de los avances técnicos que presenta este nuevo título es que en muchas fases se ha ampliado a tres el número de planos, de manera que las posibilidades de juego son mayores.

El genial personaje de Hergé vuelve a Super Nintendo con un cartucho más completo y variado pero igualmente difícil que su antecesor.





Todos los textos del juego estarán totalmente traducidos al castellano. Además, esta vez no habrá posibilidad de error (preferimos no recordar antiguas confusiones) ya que en el mismo cartucho aparecen los textos en inglés, alemán, español y francés. Deben ser los primeros pasos hacia la unificación europea...

Animaciones

Tintín sigue siendo uno de los personajes más y mejor animados del mundillo consolero. Para aventurarse en el «Templo del Sol» nuestro héroe ha aprendido algunos movimientos nuevos como son trepar por los árboles o empujar objetos. Pero lo mejor es que estas soberbias animaciones resultan sumamente precisas, por lo que no se entorpece para nada la jugabilidad.







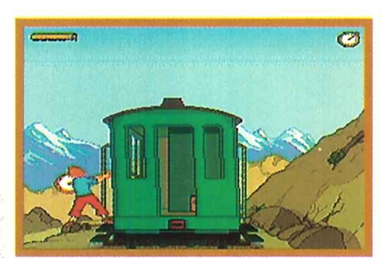
Tierra, mar y aire









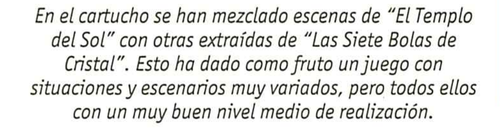




Una de las características más destacables de esta nueva aventura es la continua presencia entre fases de plataformas de otras de diferente talante y presentación.

El juego nos exigirá habilidades de todo tipo, pero siempre tendrán un denominador común: su elevada dificultad, ya sea cuando somos perseguidos por una bola de nieve, cuando somos transportados por una pajarraco enorme o cuando tenemos que recorrer un peligroso río.





En el cartucho se han mezclado escenas de "El Templo del Sol" con otras extraídas de "Las Siete Bolas de Cristal". Esto ha dado como fruto un juego con situaciones y escenarios muy variados, pero todos ellos con un muy buen nivel medio de realización.



Infogrames ha vuelto a plasmar todo el espíritu del cómic en este juego que ofrece un montón de complicadas situaciones para resolver.



Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	INFOGRAMES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	MÁS DE 20
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	16 MEGAS





GRÁFICOS: 90

Al igual que en la primera parte, los dos aspectos más reseñables son el respeto mostrado al cómic original de Hergé y la excelente animación de Tintín. Por contra, en algunas fases el scroll es muy brusco y los escenarios algo estáticos.

SONIDO: 88

La colección de efectos sonoros no es demasiado nutrida, mientras que las melodías cumplen a la perfección.

JUGABILIDAD: 90

La enorme dificultad de los juegos de Infogrames toma con Tintín un doble sentido: por un lado requiere gran habilidad y por otro grandes dosis de inteligencia. Afortunadamente el control sobre Tintín es perfecto.

DIVERSIÓN: 93

Es lo suficientemente largo y difícil como para tenerte enganchado durante meses resolviendo todo tipo de complicadas situaciones. Los passwords facilitan la tarea, pero nunca parecerán suficientes.

VALORACIÓN: 91

A pesar de resultar algo peor gráficamente que la anterior versión, este «Tintín en el Templo del Sol» nos ofrece una mayor variedad en cuanto a fases y situaciones, lo que se traduce en un juego mucho más completo, variado y atractivo. Además resulta sumamente difícil de completar y exige del jugador destreza e inteligencia en una combinación tan apurada, que se hará desesperante a veces.
Un cartucho con el que disfrutarán los jugones más expertos.

RANKING:

Tintín en el Templo del Sol

Tintín en el Tíbet



El arte del punto de Cruz.

NUEVOS METODOS DE ENTRENAMIENTO CONDUCEN A LA MISERIA DEL KUNG FU.

Hong Kong. Lee Hong, el mundialmente famoso maestro de la escuela de Wu Xuan, en graves problemas financieros.

Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de lucha de "Tekken 2", Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta sus malos tratos durante mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por semana. Preguntado por las razones de su desaliñada forma de vestir y los abundantes zurcidos en sus ropas, Lee Hong dijo: "No tengo nada que hacer contra mis alumnos. Utilizan nuevas técnicas de lucha y siempre me derrotan en el tatami. Son invencibles. Si las cosas no cambian, tendré que buscarme un trabajo más tranquilo". Debido a la carencia de cinturones negros en Hong Kong, Lee Hong ha decidido abrir una nueva escuela: de costura. Nos explica: "Voy a fabricar cinturones, cada vez hay más demanda". Desde estas páginas, le deseamos mucha suerte. Sin duda le irá bien, puesto que ha reunido experiencia suficiente remendando sus propios kimonos de Kung Fu.

¿Quién regala a este hombre un nuevo traje de Kung-Fu.?

Maestro de Kung-Fu. Lee Hong. "Ya no puedo con ellos".

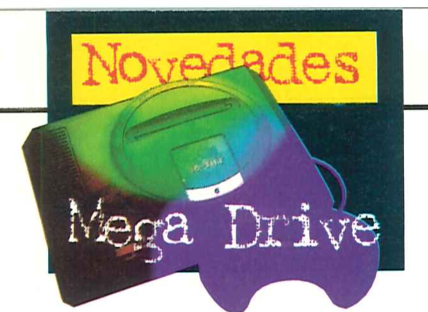
TEKKEN 2™
PlayStation
PAL
namco
SONY

PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS

PlayStation

TM & © 1994. 1995. 1996 Namco Ltd. All rights reserved. namco Namco is a registered trademark of Namco Ltd. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



NHL 97

Fuego sobre hielo

Mega Drive no está dispuesta a dejarse avasallar por la Nueva Generación. Y aunque ella no puede hacer nada por sí sola, lo cierto es que todavía quedan compañías como Electronic Arts dispuestas a echarle una manita. De hecho, la sección deportiva de EA sigue apostando fuerte por los usuarios de MD y mantiene el caudal constante de ediciones anuales de sus juegos más famosos. Su simulador de hockey hielo «NHL» no es una excepción.

Como podréis imaginar, no estamos ante un juego nuevo. De hecho, su mayor atractivo reside precisamente en conservar las virtudes conseguidas en versiones anteriores, pero añadiendo esos pequeños detalles que consiguen mejorar lo que parecía inmejorable.

La labor realizada este año en este sentido ha sido más que meritoria.

Estéticamente «NHL 97» no presenta apenas diferencias gráficas con respecto a su antecesor (quizás una mejor animación de los jugadores gracias al aumento de planos), pero si jugáis una sola partida no tardaréis en daros cuenta de que los movimientos son más rápidos, precisos y sencillos en esta última edición, por lo que la jugabilidad se ha visto aumentada considerablemente.

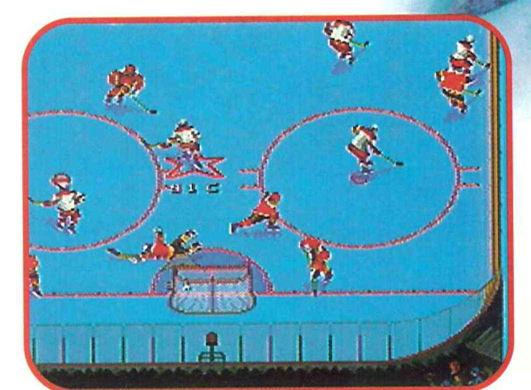
Pero EA no ha querido que ésta sea la única mejora que incorpore su juego y de esta forma ha incluido también otros pequeños detalles que resultan verdaderamente interesantes.

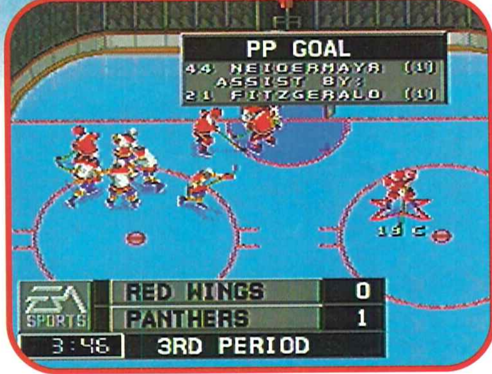
Por ejemplo, se ha aumentado el número de jugadores que realizan un movimiento especial (actualización estrenada en el «NHL 96»), al tiempo que se ha ampliado la memoria del cartucho para poder guardar hasta 4 ligas diferentes. Además se han añadido 4 desafíos a vuestra destreza en forma de pruebas de habilidad (dominio del disco, velocidad y precisión en el tiro, regate...).

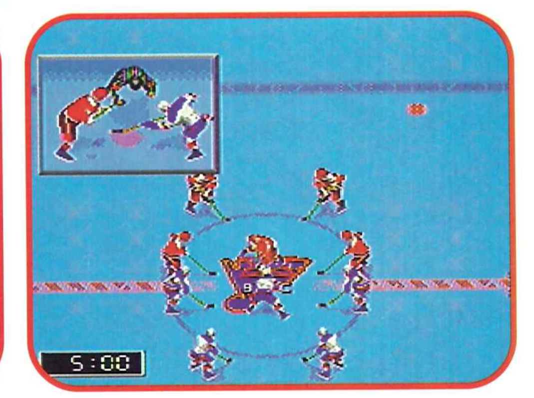
A todo esto hay que añadirle otras sorpresas como la opción para actualizar plantillas, el nuevo modo "Training" para hacerse con el control del juego, un registro general de todas las marcas logradas (goles más rápidos, mayores goleadas, etc) y 4 nuevos equipos (3 selecciones y un club), para llegar a la cifra de 31 escuadras.

Con todo esto, parece claro que no sólo los amantes del hockey hielo podrán sacarle mucho partido a este gran simulador.

Roberto Lorente



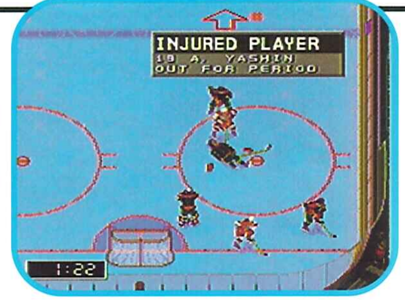




Pon a prueba tu habilidad

Para probar vuestra habilidad regateando o metiendo y parando goles, «NHL 97» os invita a competir en 4 pruebas con tiempo límite. Vuestras marcas serán guardadas automáticamente.





El hockey es un deporte duro y «NHL 97», como buen simulador que es, lo refleja de la forma más realista. Atentos a las lesiones...

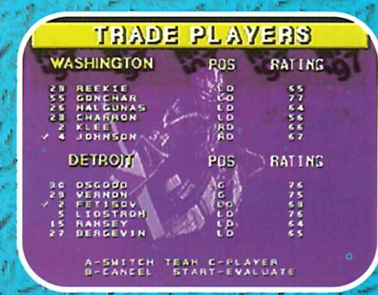






El mercado de jugadores

Este cartucho de EA Sports os permite realizar fichajes, cambios o despidos para mejorar vuestro equipo. Si los jugadores disponibles en el mercado no os entusiasman, os quedará el recurso de crear uno a medida eligiendo sus habilidades.



Diversión a 4 bandas

La mejor manera de apreciar la jugabilidad de este cartucho es conectar el adaptador "4 Way Play" de EA y disputar un partido entre cuatro jugadores. La diversión está asegurada.

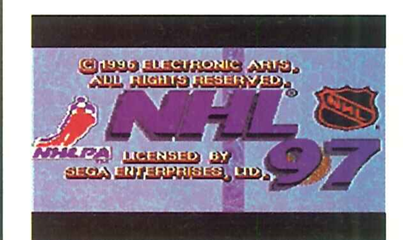






El hockey llega nuevamente a Mega Drive mediante un atractivo simulador que no exige ser un fanático de este deporte para ser disfrutado.

Consola:	Mega Drive
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	4
Nº de fases:	31 equipos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	16 megas



Gráficos: 89
Se han incluido más planos de animación, con lo que el movimiento es mucho más real. La velocidad y sensación de patinaje sigue siendo tan excelente como siempre.

Sonido: 84
Los efectos no llegan a ser todo lo buenos que deberían, pero la música en cambio está a un nivel mucho más acorde con la calidad del juego.

Jugabilidad: 90
El control es muy sencillo, aunque al principio se hace un poco raro debido a que la sensación de deslizamiento sobre el hielo es total.

Diversión: 89
Es un juego divertido para todo tipo de público, aunque, lógicamente, a los que les guste este deporte disfrutarán mucho más.

Valoración: 89
Lanzar cada año un simulador sobre el mismo deporte tiene sus riesgos. El más importante es repetirse una y otra vez, error en el que EA casi nunca cae a base de incluir mejoras y sorpresas en cada nueva edición. Este año las hay para todos los gustos y entre todas han conseguido aumentar la jugabilidad y la diversión.
Puede que entre ediciones consecutivas las mejoras no compensen la compra (este año tampoco es una excepción) pero no hay duda de que quien se acerque por primera vez a «NHL» tiene ante sí la versión más potente y mejor realizada del hockey hielo... hasta el año que viene.

Ranking:

NHL 97

NHL 96




Saturn


PlayStation

Rompiendo el HIELO

El hockey hielo vuelve a acercarse a los 32 bits para demostrar que, a pesar de su escaso impacto en nuestro país, las versiones consoleras de este deporte tienen mucho que ofrecer a los jugones de turno.

Avalado por la experiencia

de EA Sports, «NHL 97» llega a Saturn y PlayStation en un simulador idéntico para las dos versiones en el que el protagonista más destacado es su impresionante aspecto gráfico.

La cuidada utilización de los polígonos, las texturas y los zooms ha conseguido transmitir una sensación de realismo absoluto que se demuestra en detalles tan significativos como, por ejemplo, los nombres de los jugadores en las camisetas (perfectamente legibles en algunas vistas) o los gestos que realizan estos para levantarse del suelo. Y es que gracias a las 9 cámaras diferentes (algunas más durante las "Instant Replay") os aseguramos que vais a poder fijaros en estos detalles y en muchos otros más tan agradables como el hecho de que los polígonos que forman a cada jugador han sido suavizados en sus aristas consiguiendo imprimirles un aspecto prácticamente humano.

Todas estas virtudes gráficas en conjunto y añadiéndole un completísimo capítulo de opciones y una jugabilidad a prueba de bomba, configuran un título que acaba por hacerse irresistible. Porque... ¿quién puede evitar sucumbir ante un simulador que ofrece un realismo total, que pone a tu disposición a 26 equipos de la NHL americana que se la juegan en torneos de 84 jornadas o en play offs al mejor de 7, que permite contratar y despedir jugadores, que posee una completa base de datos que incluye fotografías de los jugadores...?

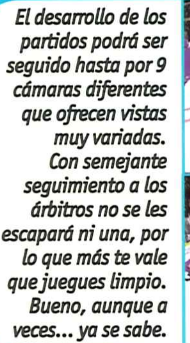
Como veis, son muchos los factores que hacen de «NHL ´97» un juego más que recomendable, pero dejadme que resalte un detalle más antes de terminar: Probad a jugar con uno o varios amigos. Si después de hacerlo no os entran a todos ganas de poneros unos patines inmediatamente, volved a la tienda y pedir que os devuelvan vuestro dinero.

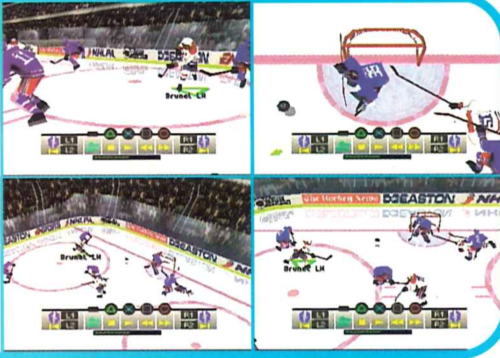
Roberto Lorente


PlayStation

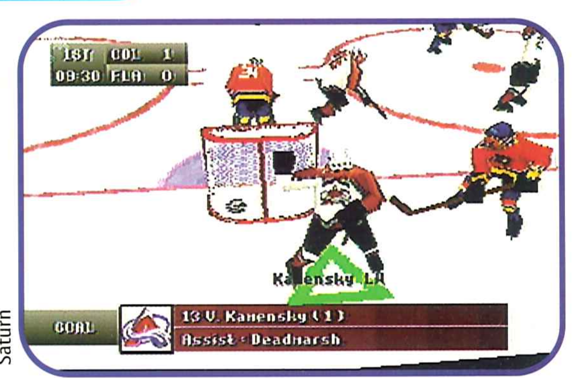

PlayStation


PlayStation


El desarrollo de los partidos podrá ser seguido hasta por 9 cámaras diferentes que ofrecen vistas muy variadas. Con semejante seguimiento a los árbitros no se les escapará ni una, por lo que más te vale que juegues limpio. Bueno, aunque a veces... ya se sabe.




Saturn

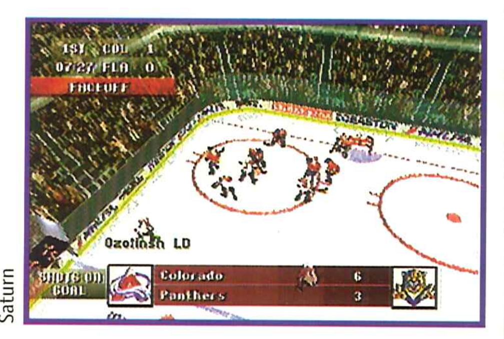

Saturn



PlayStation



Saturn



Para desempatar partidos se recurrirá al sistema "shoot out" que consiste en un jugador enfrentado al portero. «NHL 97» os permitirá entrenar esta modalidad e incluso organizar competiciones para dos jugadores simultáneos.

Saturn

La opción es tuya

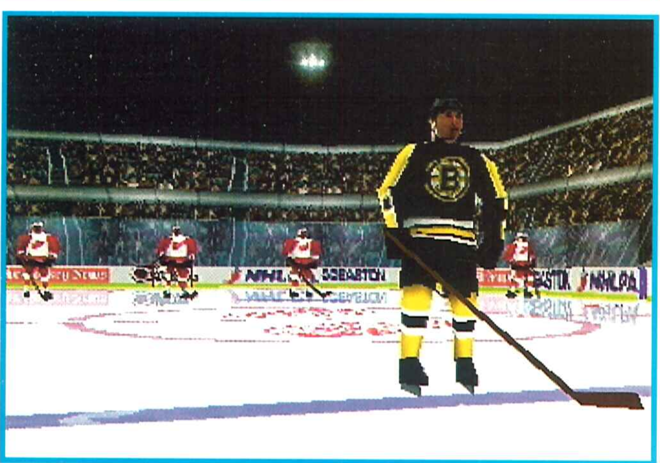


El capítulo de opciones de este juego es sencillamente inmejorable. Ofrece todo tipo de torneos y ligas con los equipos y jugadores reales de la NHL, posibilidad de hacer fichajes, crear a tus propios jugadores, bueno... no podemos decir otra cosa más que este apartado es perfecto.

Nunca hemos jugado al hockey sobre hielo, pero si resulta tan divertido como este simulador, habrá que probarlo...



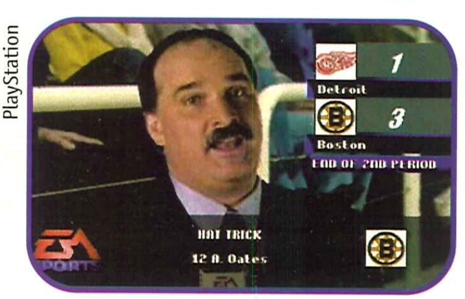
Saturn



PlayStation



PlayStation



PlayStation

Tampoco faltarán las escenas de vídeo digitalizado con comentarios sobre los partidos. Todo un lujo.

Consola: PlayStation/Saturn
Tipo: Deportivo
Compañía: Electronic Arts
Programación: EA Sports
Nº de jugadores: ¿¿??
Nº de fases: 28 equipos
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 92
Los jugadores están realizados con tanto detalle que a veces hasta se puede leer su nombre en la camiseta. Además los movimientos son rapidísimos y súper reales.

SONIDO: 90
La música, buena. Y los efectos, alucinantemente reales.

JUGABILIDAD: 89
Hay tantas acciones para realizar que casi todos los botones de los pads sirven para algo. Esto crea un clima algo caótico que se va diluyendo con la práctica.

DIVERSIÓN: 90
Siendo un juego deportivo y viniendo de EA Sports es imposible aburrirse (aunque se trate del hockey sobre hielo). Si encima juegas con amigos...

VALORACIÓN: 91
Las dos versiones de «NHL ´97» para las 32 bits han llegado alardeando de un imponente aspecto poligonal en 3D que, a pesar de mostrar a unos jugadores grandes y realizados hasta el más mínimo detalle, no ha supuesto ningún inconveniente a la hora de programar un simulador que ofrezca una sensación de realismo total. Con «NHL ´97» no sólo alucinarás al "sentir" que tus jugadores se deslizan sobre el hielo, sino que además podrás vivir unos partidos vibrantes y llenos de emoción, independientemente de que te guste el hockey o no.

RANKING:
NHL 97
NHL Face Off
NHL Powerplay



Virtua Cop 2

Puntería y reflejos es lo único que puede salvarte la vida cuando te enfrentes al nuevo reto que AM#2 ha preparado para ti.

Las premisas de este «Virtua Cop 2» son las mismas que las que puso de manifiesto la primera versión, permitiendo al jugador descargar adrenalina a chorros sin obligarle a nada más difícil que apuntar con una pistola de plástico de a la pantalla y disparar sin cesar.

Este planteamiento tan espectacular ha sido el que ha conseguido que tanto las recreativas como las correspondientes versiones para Saturn, -exclusivas, todo hay que decirlo-, ganaran un montón de adeptos en todo el mundo.

No es extraño que con estos antecedentes esta nueva versión para la 32 bits de Sega haya despertado un gran interés. Y el resultado obtenido ha cumplido con todas las expectativas. De esta forma nos encontramos con un juego cuya emoción alcanza cotas muy elevadas y se expande sobre un buen número de situaciones novedosas, como son las persecuciones en coche o el asalto a trenes, en las cuales deberemos situar nuestro punto de mira con eficacia sobre cientos de desalmados cuya única obsesión en la vida es conducirnos al Game Over.

A nivel técnico hay que señalar que este «VC2» ofrece como novedades unas animaciones mucho más fluidas y variadas, así como un continuo movimiento de la cámara que busca sin cesar nuevas perspectivas. Además existe la posibilidad de optar entre varios caminos para llegar al enemigo final, posibilidad que alarga notablemente la vida de un juego que por su limitación innata puede hacerse demasiado corto. Al fin y al cabo sólo hay tres fases que, aunque pueden jugarse de manera consecutiva, en realidad son totalmente independientes y fueron concebidas en el arcade como modos de dificultad.

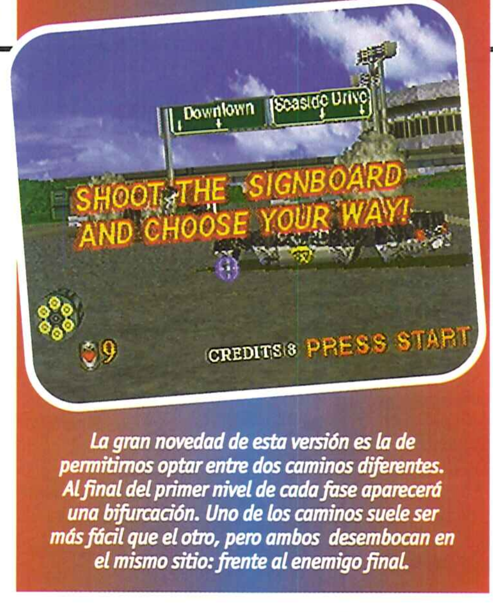
Resumiendo: mejores gráficos, nuevas opciones de juego, escenarios novedosos y jugabilidad intachable. ¿Se le puede pedir algo más a una segunda parte? Sí, que huviera sido un poco más larga.

Sonia Herránz

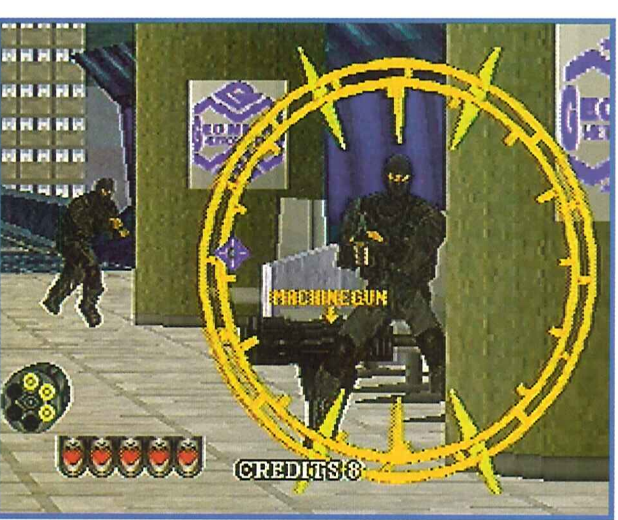
Fuego en el cuerpo

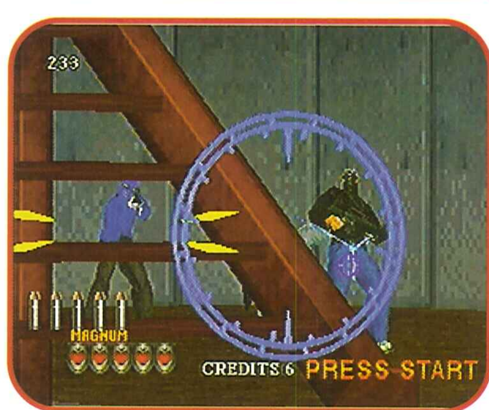
A lo largo del juego podemos encontrar siete tipos de armas de diferente potencia que nos permitirán acabar antes con determinados objetos. Todas ellas se pierden al recibir un impacto o disparar contra un inocente. Además hay algunas, como el fusil, que desaparecen al agotarse su munición.





La gran novedad de esta versión es la de permitirnos optar entre dos caminos diferentes. Al final del primer nivel de cada fase aparecerá una bifurcación. Uno de los caminos suele ser más fácil que el otro, pero ambos desembocan en el mismo sitio: frente al enemigo final.

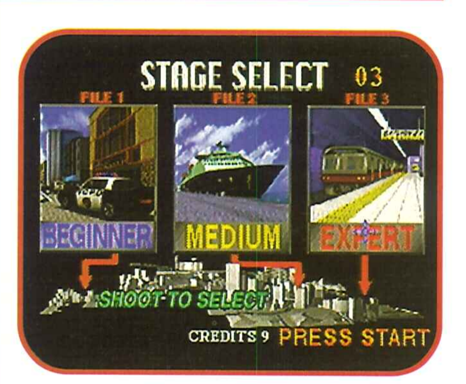




Sega presenta la continuación de su popular juego de disparos que, una vez más, basa su principal atractivo en jugarse con una pistola.







Estas son las tres fases del juego que, como veis, están planteadas de manera independiente, aunque pueden jugarse como parte de la misma partida.

Consola:	SEGASATURN
Tipo:	ARCADE/ACCIÓN
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA/AM2
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	3
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 92

La sensacional utilización de los polígonos en cuanto a generación de escenarios y las geniales animaciones hacen de este juego el más espectacular de su género.

SONIDO: 91

Escucharemos todo tipo de efectos que variarán dependiendo del arma o del material contra el que disparemos. La banda sonora pasa desapercibida.

JUGABILIDAD: 93

La de la pistolita resulta tan atractivo y sencillo que cualquiera puede ponerse a pegar tiros sin apenas darse cuenta.
El pad no es, desde luego, el "arma" más adecuada, pero con él también se puede jugar sin menoscabo de la diversión.

DIVERSIÓN: 87

Tú mismo: ¿crees que es divertido probar tu puntería ante una pantalla de TV?
El escaso número de fases hace que la valoración global baje varios enteros.

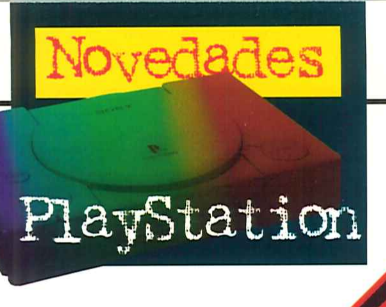
VALORACIÓN: 89

«Virtua Cop» se hace la competencia a sí mismo, pues no hay otro juego de disparos capaz de igualar una calidad gráfica que no se priva de variar las animaciones de los personajes en función de los impactos y que se atreve con veloces travellings, zooms y rotaciones sin que descienda un ápice la jugabilidad. Es un juego atractivo y divertido capaz de hacerse agradable a todo tipo de público, incluidos a los que no les gustan en exceso los videojuegos.
Y con dos jugadores, mejor aún. Lástima que sea tan corto...

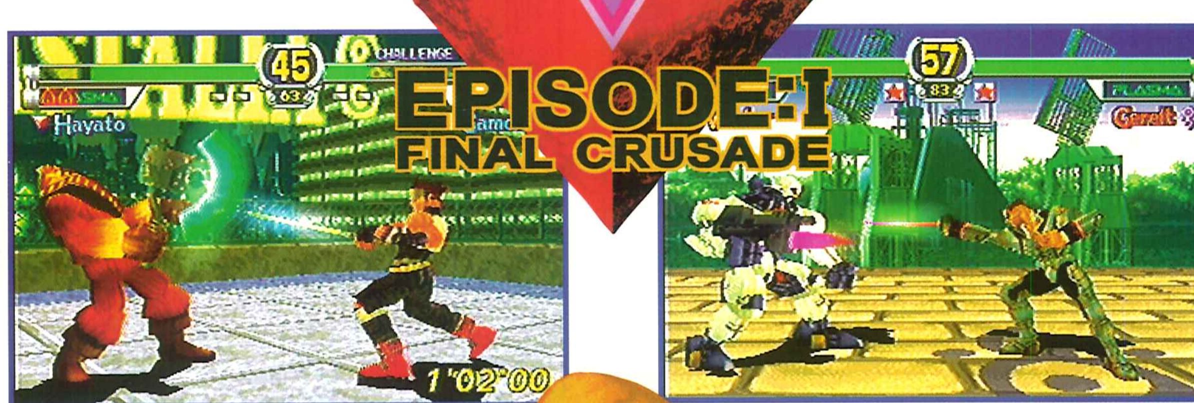
RANKING:

Virtua Cop 2

Virtua Cop



STAR GLADIATOR



La sensación de tridimensionalidad de este juego es absoluta. Los luchadores podrán moverse con entera libertad en todas direcciones

Combates ESTELARES

Estamos ante un juego que tiene argumentos como para pasar a la historia simplemente por el hecho de ser la primera incursión en las tres dimensiones de una compañía tan prestigiosa dentro del género de la lucha como es Capcom.

Pero dejando a un lado este detalle anecdótico, lo que ofrece en sí mismo este «Star Gladiator» no es otra cosa que un espectacular juego de lucha poligonal que llega a PlayStation dispuesto a competir directamente con los "monstruos" consagrados como «Tekken» o «Toshinden».

Lo primero que llama la atención de este programa es su impecable realización técnica, tanto en lo que se refiere al diseño de escenarios y personajes (estos últimos de gran tamaño y perfectamente modelados y texturados), como al sofisticado juego de cámaras o a las magníficas animaciones de los luchadores, quienes, además, pueden moverse libremente por todo el escenario (al igual que en «Toshinden»). De esta manera, Capcom ha conseguido completar un juego que, técnicamente, se sitúa a la altura de los mejores.

En cuanto al desarrollo del juego nos encontramos en primer lugar con que todos los luchadores están armados y estas armas se convierten en los objetos fundamentales de sus ataques, es decir, que para dañar al rival utilizan sus espadas, hachas y otros utensilios indescriptibles, todos ellos en versión futurista, lo que pone claramente de manifiesto que Capcom se ha visto influenciado en este sentido por el gran clásico de la lucha con espadas: «Samurai Shodown».

Por otro lado, Capcom ha querido ofrecer un control de los luchadores un tanto peculiar y que está basado en tres movimientos claves: un ataque horizontal y otro vertical con el arma correspondiente, más otro golpe con el propio cuerpo, habilitando para cada uno de ellos un determinado botón. Con estos movimientos se pueden ejecutar unos sencillos "combos" (que llegan a convertirse en el 80% de los ataques de los combates), a la vez que se pueden usar las clásicas magias en combinación con el pad direccional.

Con estos dos particulares aspectos adornados por una descarada estética galáctico-futurista, Capcom nos presenta su propuesta dentro de la lucha 3-D. Sin duda, se convertirá en un juego que entusiasmará a miles de usuarios.



Mejora tu técnica

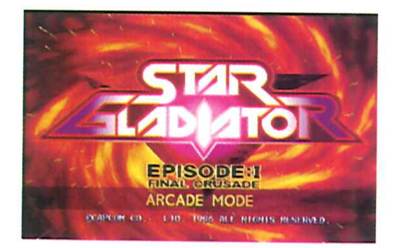


En este modo "entrenamiento" podréis descubrir el nivel de daños que causa cada golpe, además de aprender el sencillo y fundamental sistema de combos (esquina superior derecha).



En el juego participan 9 luchadores, a quienes se le suman unos cuantos jefes finales. Cada uno de ellos lleva un arma característica, que se convierte en elemento fundamental en los combates. Se notan las influencias del clásico de SNK «Samurai Shodown».

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Virgin
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	Torneo
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD Rom



Capcom se estrena en la lucha poligonal con un juego impactante en sus gráficos y cuyos 9 luchadores utilizan armas en los combates.







Todos los escenarios despliegan una descarada estética futurista y suelen contener diversos elementos móviles que elevan notablemente la calidad gráfica de las imágenes.







Capcom no se ha olvidado de incluir un modo de juego típico en casi todos los juegos de lucha: el combate en grupos. Estos torneos pueden organizarse entre varios amigos o bien entre el jugador y la máquina. También se pueden configurar los combates a gusto del usuario.

Gráficos: 93
Excelentes en todos los apartados: diseños, animaciones, tridimensionalidad, seguimientos de cámaras... Impresionante

Sonido: 90
Los efectos de sonido son contundentes, destacando el choque de las armas. Las melodías resultan muy agradables.

Jugabilidad: 88
Sencillote y facilón, una delicia para todo tipo de jugadores, pero queda por debajo de la genialidad del gran «Street Fighter».

Diversión: 89
El tema de las armas le otorga una gran variedad y emoción a los combates, pero se echan en falta más personajes

Valoración: 90
Hay que darle la enhorabuena a Capcom por su primer juego de lucha en 3-D, pues los resultados, especialmente a nivel gráfico, han sido brillantes. Sin embargo es una lástima que este juego cojee ligeramente por donde Capcom no ha tenido nunca rivales en su serie «Street Fighter»: la jugabilidad. Cuidado, que también en este aspecto «Star Gladiator» alcanza un nivel óptimo, pero es que la competencia en el género es muy dura y «Tekken 2» ha conseguido poner el listón muy alto. A pesar de que se echan en falta esos combates largos y equilibrados de otros juegos de Capcom, podemos decir que estamos ante el segundo mejor juego de lucha poligonal para PSX.

Ranking:
Tekken 2

Star Gladiator

Toshinden 2

Como buen exponente del género de los "matamarcianos", «X2» nos mostrará una amplia gama de gigantescos enemigos finales que realizarán todo tipo de metamorfosis encaminadas a destruirnos. Casi siempre lo lograrán.



Una EXPLOSIÓN de luz y color

El prestigioso grupo de programación Team 17 -autores de «Worms»-, regresan dispuestos a hacernos "sufrir" de lo lindo con un "matamarcianos" de los de toda la vida, pero que muestra un aspecto gráfico realmente imponente, digno de la mejor tecnología 32 bits.

«X2», -heredero directo del famoso «Project X» de Amiga-, respeta con pulcritud los principios jugables de los clásicos del género, proponiendo de esta forma una juego absolutamente vertiginoso que presenta una cantidad ingente de enemigos que provocan una lluvia incesante de disparos. Habrá cañones disparando desde los decorados, ataques en tromba, lentas maniobras de desgaste, items para potenciar nuestras armas, trampas de scroll, enemigos finales mortíferos... en una palabra, una auténtica vorágine de disparos y explosiones por todos lados.

Una interesante novedad que se desprende de la tecnología de las nuevas consolas son los continuos cambios de scroll, que pasan de horizontal a vertical (hacia arriba y hacia abajo), incluso dentro de la misma fase.

Pero lo realmente impactante de este «X2» es su apartado gráfico, para el cual, además de ofrecer unas naves y unos decorados dignos de aparecer en un utópico museo del Arte Galáctico, no se han escatimado medios a la hora de conseguir los efectos visuales de mayor impacto: rotaciones completas, scalling, zooms... Mención aparte merecen las explosiones y los efectos luminosos de los disparos, que resultan increiblemente reales. Y es que para la ocasión se ha empleado al completo la paleta de 32.000 colores de la máquina y se ha hecho de la renderización el baluarte de los gráficos. Los resultados, creedme, son espectaculares: no importa cuántos enemigos haya en pantalla, ni cuántas explosiones, ni el tamaño de los sprites... da igual, nunca se aprecia ni un solo parpadeo ni se produce la más mínima ralentización. Un trabajo, sin duda, impecable.

En cuanto al desarrollo del juego basta con decir que ofrece toda la adictividad digna del género, aderezada además con los alicientes continuos que surgen del potentísimo y súper destructor arsenal que podremos ir recogiendo por el camino.

Alucinante, vamos.

Teniente Ripley



Si Team 17 quería hacer un "matamarcianos" para impresionar, sin duda lo ha conseguido. Este «X2» es una auténtica pasada.

Navíos estelares

SELECT SHIP PLAYER 1
XS02
SPEED POWER
NEXT
SELECT
EXIT

Antes de empezar podremos optar entre tres naves que se diferencian en su potencia y velocidad. La nave más rápida es la menos potente, y la más efectiva es la más lenta. La elección depende de vuestra habilidad.



El despliegue gráfico de este juego es imponente. Hay momentos en los que el número de enemigos en pantalla, las explosiones y los disparos propios y ajenos llegan a provocarnos literalmente una exclamación de admiración.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Shoot'em Up
Compañía:	Ocean
Programación:	Team 17
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	11
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 93
Absolutamente alucinantes. Un despliegue de escenarios y naves -especialmente de estas últimas-, nunca visto.

Sonido: 90
La banda sonora mantiene siempre en vilo al jugador gracias a su ritmo cañero. Los efectos sonoros son adecuados.

Jugabilidad: 91
Limítate a dejar el dedo pegado al botón de disparo y a moverte con habilidad con el cursor. Al principio cuesta aclararse y a veces no sabes ni dónde estás, pero con la práctica todo queda a merced de tus reflejos.

Diversión: 92
Representa el espíritu del videojuego: diversión y emoción moviendo tan sólo un dedo. Pese a su endiablada dificultad proporciona passwords, por lo que ni te lo acabas rápido ni llega a hacerse cansino. La opción de dos jugadores simultáneos es de lo más vibrante que hemos viso.

Valoración: 92
«X2» ha sabido mezclar magistralmente los valores tradicionales de los "matamarcianos" con el potencial tecnológico que ofrece PlayStation. Sin dejar de lado una jugabilidad a prueba de bomba (y nunca mejor dicho), los progamadores se han inventado una colección de naves que demuestran una imaginación prodigiosa. El resultado es un juego que impacta por sus aspectos visuales y que conseguirá ponerte los nervios a flor de piel.
Sin duda, el mejor en su especie.

Ranking:
X2
Philosoma
In the Hunt



VICTORY BOXING



Hace casi un año comentábamos la versión Saturn de «Victory Boxing», un juego que encontraba en los polígonos la expresión perfecta para configurar un excelente simulador de boxeo. Esta versión PlayStation es básicamente el mismo juego, pero con la experiencia acumulada de todo un año, con lo que se han corregido algunos desvaríos gráficos, se han redondeado las formas cuadriculadas de los púgiles y se han añadido algunas opciones de lo más interesante.

Lo más original de este juego es la oferta que nos hace de crear nuestro propio gimnasio y nuestro equipo de boxeadores. Para "construir" a nuestros pupilos tendremos una gran cantidad de opciones que contemplan tanto su aspecto exterior como su habilidad. Empezaremos por optar entre hombre o mujer, diestro o zurdo y luego por una de las seis categorías disponibles de super mosca a super pesado. Después, la cara, la altura, el peso y el color de los calzones. Pero no creáis que todo esto son meros datos, ya que si, por ejemplo, a un boxeador de poco peso le ponemos mucha altura tendremos en el ring un púgil larguirucho y marcando costillas. Muy real, vamos.

Por otra parte, también podremos entrenar para aumentar nuestra fuerza, resistencia y velocidad, además de probar nuestros golpes con diferentes sparrings.

En cuanto al juego en sí, lo cierto es que al principio se hace un poco "duro", pero os aseguro que con la práctica llegaréis a disfrutar bastante con un juego que resulta tan espectacular y divertido como el que más.

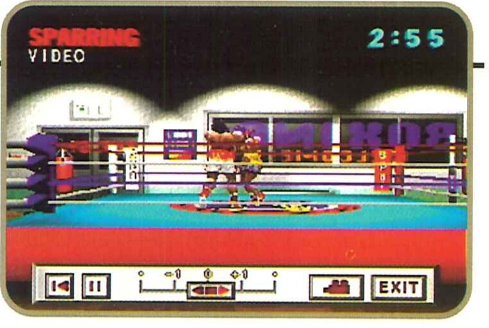
Sonia Herránz

El promotor se encargará de conseguirnos combates. Si lo hacemos bien lloverán las ofertas de púgiles colocados por encima de nosotros. Si no es así, nos resultará muy difícil encontrar un buen rival.



Directo a la diversión





Podremos ver la repetición de cada combate usando una completa mesa de mezclas que, además de contar con cámara lenta en varias velocidades, avance y retroceso, permite girar el ring en cualquier ángulo.



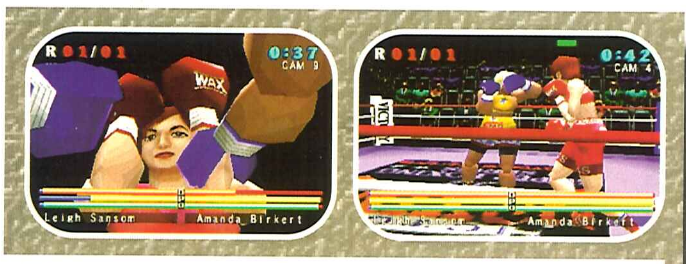


«Victory Boxing» supone por su enorme calidad una de las sorpresas más interesantes para los usuarios de PlayStation.



Este juego posee una amplio abanico de opciones. Uno de ellos es que, además de poder crear a nuestros propios púgiles, antes de cada combate tendremos la oportunidad de potenciar con entrenamientos algunos de sus aspectos: velocidad, potencia, resistencia...





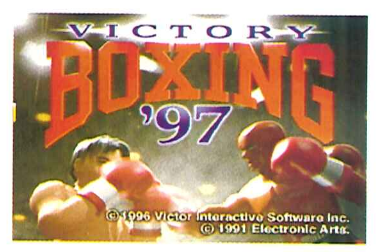
El juego pone a nuestra disposición doce cámaras diferentes para seguir los combates. De este modo podremos elegir la perspectiva que mejor se adapte a nuestros gustos o la que nos resulte más espectacular. Atención: algunas no son jugables.





Las brillantes animaciones de la "intro" merecen una mención especial. Además, mezcladas con imágenes de combates disfrutaremos de ciertos pasos del trabajo de renderización.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo/Boxeo
Compañía:	JVC
Programación:	JVC
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	30 boxeadores
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 88

Los luchadores están muy logrados y se mueven con gran realismo por todo el ring. Además las doce cámaras diferentes nos permitirán verlos desde cualquier ángulo.

Sonido: 87

Tanto la banda sonora como los efectos de audio son los ideales. El sonido de algunos golpes hasta duele...

Jugabilidad: 88

Es complicado aprender a realizar todos los golpes. Sin embargo, con práctica todo es superable.

Diversión: 91

Pese a sus dificultades sabe hacerse muy divertido. Además el sistema de campeonatos y el poder crear a los boxeadores le otorgan alicientes añadidos. Imprescindible la Memory Card.

Valoración: 89

No es necesario que os atraiga especialmente el boxeo: basta con que os gusten el deporte y la lucha en general para que encontréis en «Victory Boxing» una fuente inagotable de diversión. Y es que además de que el desarrollo de los combates resulta tan interesante y variado como el de cualquier buen juego de lucha y de que su nivel gráfico raya a gran altura, nos encontramos con un programa que nos permite crear y modelar a nuestros propios boxeadores y que nos ofrece el reto de tener que ganar el cinturón de campeón en seis categorías. Todo ello convierte a «Victory Boxing» en un simulador atractivo, divertido, adictivo y duradero. En una palabra: un muy buen juego.

Ranking:

No hay otros juegos de boxeo para PlayStation.









"Vuelve la 'Daytonamanía'"

La esperada secuela del mítico Daytona, tras el ligero patinazo de la primera parte, llega dispuesta a dejar bien alto el pabellón de esta saga. ¿Y lo ha conseguido? Pues a medias, porque al parecer lo programadores han centrado sus mayores esfuerzos en mejorar los fallos que mostró el original, y se han olvidado un poco de presentar una segunda parte con todas las de la ley, es decir con nuevos alicientes jugables.

Recordamos que tres fueron los apartados más criticados del primer «Daytona» para Saturn: las deficiencias técnicas, la ausencia de un modo para dos jugadores y la escasez de circuitos. Pues bien, Sega ha intentado solventar estos inconvenientes, pero lo ha conseguid0 tan sólo parcialmente. Efectivamente se aprecian notables mejoras técnicas en la aplicación de colores y texturas, -que dotan al juego de un nuevo "look" mucho más aparante que el de la primera parte-, y aunque el problema de la generación de polígonos se ha solventado de manera notoria, aún se aprecian ciertas brusquedades. Por otro lado, también se ha incluido un modo para dos jugadores a pantalla partida, muy cómodo y divertido, pero que sufre la lógica perdida de calidad en los gráficos. Por último, se presentan dos nuevos circuitos, manteniendo los tres de la primera parte; una discreta aportación para un juego tan esperado y en el que se siguen echando en falta un campeonato de larga duración, con puntuaciones y clasificaciones.

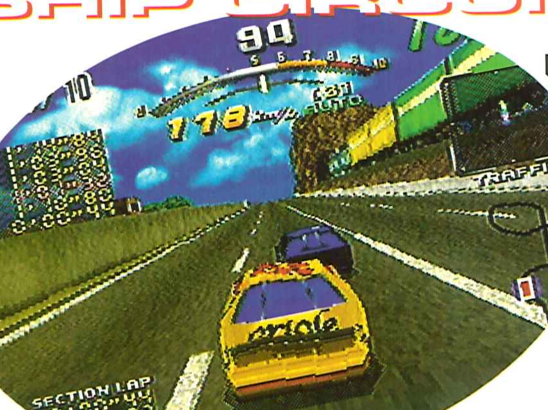
Pese a todos estos pros y contras, lo que resulta evidente es que este «Daytona» sigue siendo «Daytona», lo cual se traduce en un arcade de coches divertido, muy jugable y de notable calidad técnica. E incluso se agradecen algunos "regalitos" como la espectacular banda sonora (a cargo de solista de MR Big, Eric Martin), el extenso repertorio de opciones para el modo Time Attack (para buscar records) o el exhaustivo cronometraje, que ahora toma multitud de tiempos de paso o compara nuestros records. Pero lo cierto es que todos esperábamos algo más en esta secuela, sobre todo después de haber visto

Manuel del Campo



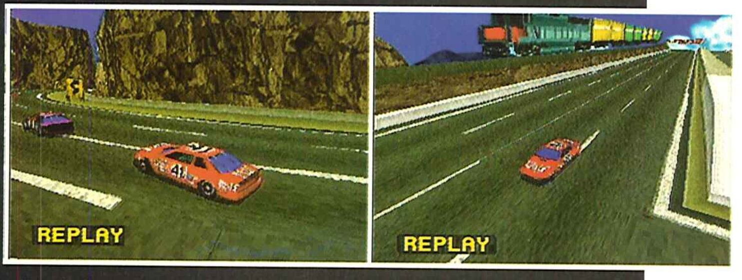
DAYTONA® USA
CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION™







La "moviola"



Una de las opciones que se ha mantenido es la que nos permite disfrutar de la repetición íntegra de nuestras carreras desde diferentes cámaras, siempre y cuando hayamos conseguido concluir las vueltas previstas, claro. Una buena ocasión para aprender algunos trucos y rectificar errores.

El mito de las recreativas reaparece en Saturn con claras mejoras con respecto a su antecesor.

¡A por el record!



En esta nueva versión, el modo "Time Attack" llega repleto de novedades. Además de aumentar el número de cronómetros y la toma de tiempos, podremos optar por el "Ghost Mode", dónde veremos el "fantasma " de nuestro coche en el recorrido anterior.



Las mejoras gráficas son evidentes y se dejan notar en todos los circuitos, sobre todo en la aplicación de colores y texturas.

Mano a mano



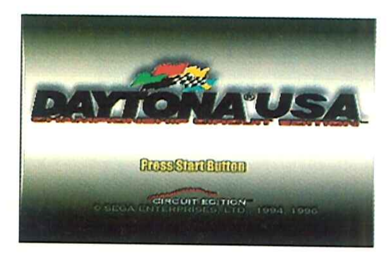
Ante las súplicas de los usuarios, Sega ha decidido incluir un modo para dos jugadores, mediante el sistema de pantalla partida. Lógicamente se eliminan muchos elementos en la imagen, y a veces se cae en la confusión, pero en general resulta una opción divertida para dos jugadores.

2 circuitos más



No han sido muy generosos los chicos de Sega a la hora de incluir nuevos circuitos. Tan sólo dos más que se unen a los tres de la primera parte.

Consola:	SegaSaturn
Tipo:	Coches
Compañía:	Sega
Programación:	Sega Sports
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5 Circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 89
La calidad gráfica del juego ha mejorado bastante respecto a su antecesor, aunque el problema de la generación de polígonos no ha sido totalmente solucionado.

Sonido: 91
Extraordinaria banda sonora que deja en cueros a la primera parte. Los efectos de sonido no le andan a la zaga.

Jugabilidad: 90
Como buen arcade, es todo jugabilidad y sencillez, aunque el control de los coches es mejorable.

Diversión: 88
Estamos ante un «Daytona» notablemente mejorado y actualizado, aunque se echan de menos más novedades y alicientes. De todos modos, diversión le sobra.

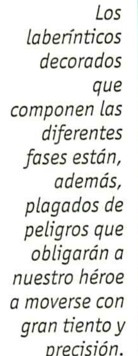
Valoración: 89
Con este nuevo «Daytona» volvemos a encontrarnos con el dilema de la primera parte, aunque en una escala superior. Se trata de un gran juego de coches, pero al que le faltan la fuerza y los alicientes necesarios para codearse con la élite. Esta versión contiene mejoras apreciables (sobre todo técnicas), y propone una diversión directa y sencilla, pero no posee ese punto de genialidad de las obras maestras y su superioridad con respecto a la primera parte es menos amplia de lo exigible: Saturn da mucho más de sí. En cualquier caso, no cabe duda de que estamos ante un muy buen juego de coches.

Ranking:
Sega Rally
Daytona CCE
Daytona USA



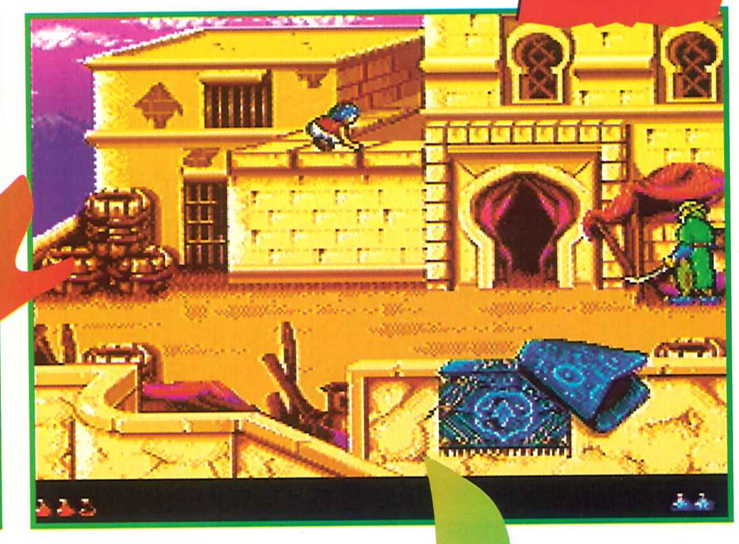
PRINCE of PERSIA 2

The Shadow & The Flame





Los laberínticos decorados que componen las diferentes fases están, además, plagados de peligros que obligarán a nuestro héroe a moverse con gran tiento y precisión.





Un clásico plataformas

Como muchos de vosotros recordaréis, la primera parte de este juego de plataformas destacó hace unos años por la precisa y preciosa animación de su protagonista, quien hacía gala de unos movimientos asombrosos tanto para correr y saltar como a la hora de desenvainar su espada.

Como era de esperar, la característica más destacada que nos encontramos nuevamente en «Prince of Persia 2» es el hecho de que se le ha dado más importancia a la animación que a cualquier otro aspecto del cartucho, (incluida, en ciertos momentos, la propia jugabilidad), por lo que una vez más nos quedaremos asombrados ante las evoluciones de este ágil héroe.

La segunda característica que prevalece en el juego es el planteamiento de todas las fases en forma de grandes laberintos plagados de trampas y vigilados por peligrosos enemigos. Nuestro príncipe deberá de esta forma no sólo demostrar su gran habilidad, sino también su sentido de la orientación para no perderse por estos enrevesados escenarios. Por último, durante todo el juego existirá un enemigo implacable: el reloj, ya que el objetivo de «Prince of Persia 2» es llegar al final del juego antes de que transcurra la hora y media que se nos concede para completar todos y cada uno de los niveles.

En cuanto a las novedades que presenta este cartucho con respecto a la primer versión (hasta ahora casi todo lo comentado valdría para las dos), la más "palpable" ha sido la de sacar al protagonista de los calabozos para hacerlo viajar por mapeados más diversos y coloristas: un palacio, los tejados de una ciudad, una cueva.., lo que ha supuesto también añadir elementos nuevos como alfombras mágicas, briosos caballos o nuevos enemigos, al tiempo que también se le ha dotado al príncipe de alguna animación más, como la de arrastrarse por el suelo.

Sin embargo, a pesar de todas estas virtudes, a nivel general esta segunda entrega ha perdido un poco de calidad con respecto al original, y da un poco la sensación de que en algunos momentos está menos cuidada.

A pesar de ello «Prince of Persia 2» es un juego divertido, vistoso y duradero que está destinado a aquellos jugones que gustan de los laberintos y que no se achican ante las dificultades crecientes.

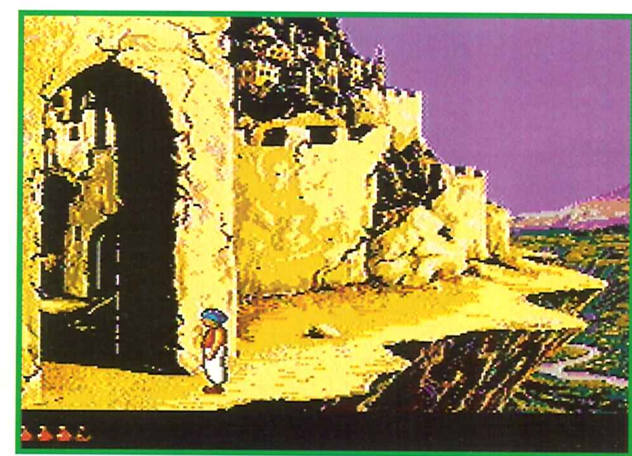
Sonia Herránz

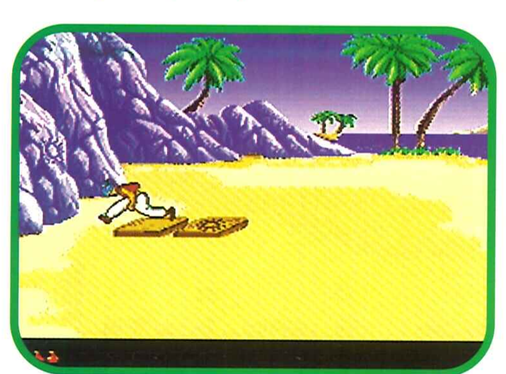




Las pócimas mágicas son un elemento importante. Exteriormente no muestran los diferentes efectos que pueden producir, pero unas aumentarán un punto de vida, otras rellenarán la energía e incluso hay alguna que permite flotar.

El príncipe más "animado" del mundillo consolero vuelve a Super Nintendo dispuesto a saltar cuanta plataforma le pongan por delante.



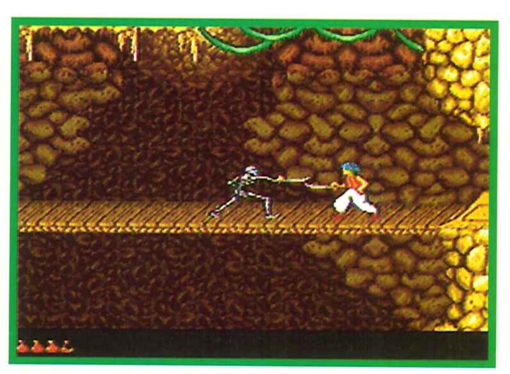






Como era de esperar, las animaciones del protagonista son el aspecto más destacable de este juego. Saltar, correr, colgarse, manejar la espada... todo lo hace con maestría este príncipe.





A lo largo de nuestra odisea encontraremos muchos enemigos. La mayoría de las veces tendrán una barra de energía que habrá que agotar a base de estocadas, pero en otro casos deberemos usar la astucia para apartarlos de nuestro camino.

Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Titus
Programación:	Titus
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	15
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	16 Megas



Gráficos: 85
Los escenarios están bien definidos, aunque carecen de lujos. Lo mejor es la gran animación del protagonista.

Sonido: 79
Melodías orientales correctas y a veces machaconas acompañan a los pobres y escasos efectos sonoros.

Jugabilidad: 83
Pese a que se ha simplificado el complicado control del protagonista, algunas acciones son demasiado difíciles de coordinar.

Diversión: 84
Es un juego largo y difícil que puede durar mucho tiempo. Atrapará sin remisión al jugador que le gusten los grandes retos a su habilidad.

Valoración: 83
«Prince of Persia 2» es plataformas en estado puro: nada importa más que saltar, trepar o agarrarse con precisión al saliente adecuado y nada es más determinante que la habilidad del jugador.
Es un juego ideal para los jugadores que busquen retos difíciles y no les importe dedicar todo el tiempo que haga falta a encontrar una salida y aprender a llegar a ella lo más rápido posible.
No tiene la calidad gráfica ni la variedad, ni la originalidad de los grandes plataformas para SN, pero sin duda al jugador que le atrape le será muy difícil evadirse de su enorme capacidad de enganche.

Ranking:
Tintín 2
Prince of Persia 2
Spirou







¡PlayStation al servicio!

No es el tenis una modalidad que se prodigue en exceso en las consolas. Sin embargo, en PlayStation ya podemos optar nada menos que entre tres títulos, contando con este nuevo nueva programa de Telstar.

En un primer vistazo ya se aprecia que la propuesta de este «Complete Davis Cup Tennis» es bastante diferente a la de su rival más directo, «Sampras Extreme Tennis». Telstar se ha decantado por las digitalizaciones en lugar de por los polígonos, por las texturas detalladas en lugar de por las planas, y por la Copa Davis en lugar de por las competiciones ficticias. Por otra parte, su concepto de simulación es mucho menos patente que el del juego realizado por Codemasters.

Todos estos planteamientos nos parecen perfectos a priori, pero lo cierto es que, a la hora de la verdad, este título presenta algunos aspectos técnicos discutibles.

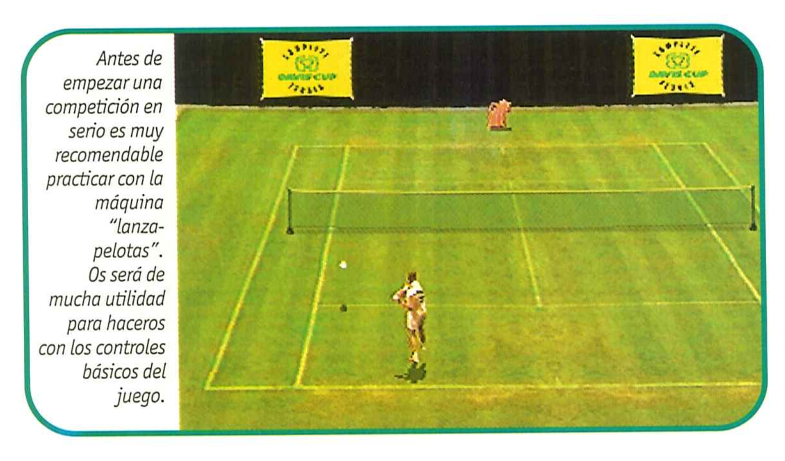
Por un lado, las animaciones de los tenistas no son muy fluidas, -un defecto que se arrastra como consecuencia de la digitalización de los jugadores-, y por otro, la bola nunca parece contactar con las raquetas, lo que se traduce en un efecto un tanto irreal.

En cuanto al desarrollo del juego, resulta muy divertido, sin duda, pero limita ligeramente la habilidad del jugador al poner a su disposición un número de golpes algo reducido, que impide desarrollar un juego más o menos complejo dependiendo de la habilidad de cada jugador. Es muy fácil jugar, pero no se le puede sacar el mismo partido que si fuera un simulador puro.

Todos estos detalles pueden considerarse defectos para los jugadores que buscan el mayor realismo posible, pero también es cierto que apenas resultarán apreciables para quienes busquen simplemente un tenis sencillo y jugable sin más.

Además, el juego presenta un aspecto gráfico muy atractivo, un número de modos de juego más que notable, un repertorio de opciones aceptable, y pistas y jugadores (ficticios) para dar y tomar.

Manuel del Campo



Antes de empezar una competición en serio es muy recomendable practicar con la máquina "lanza-pelotas". Os será de mucha utilidad para haceros con los controles básicos del juego.





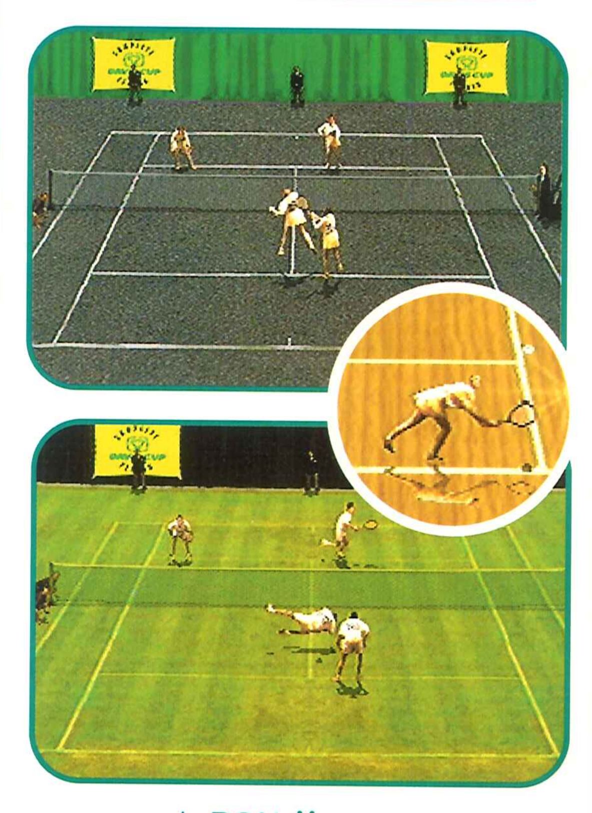
El juego pone a nuestra disposición 15 canchas diferentes repartidas por todo el mundo y que nos ofrecen cuatro tipos de pista. En ellas podremos simular el campeonato internacional de la Davis Cup.





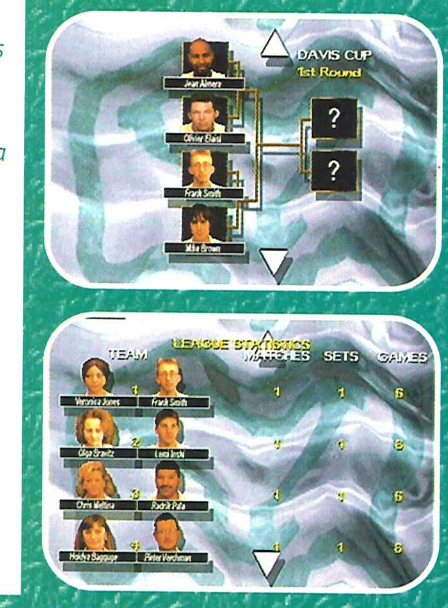


Es difícil que os suene alguna de estas caras, ya que no se trata de jugadores profesionales, es más, puede que ninguno de ellos haya cogido una raqueta en su vida. Se trata simplemente de gente que ha prestado su rostro para dar vida a los 32 tenistas que aparecen en el juego.



Preparados para competir

En el juego encontraréis varios tipos de competición. La más llamativa es la Copa Davis, cuya estructura es idéntica a la realidad (cuatro enfrentamientos individuales y uno de dobles), pero también son interesantes el torneo, y la liga entre todos los jugadores.



A PSX llega un nuevo simulador de tenis que presenta como mayores alicientes sus gráficos digitalizados y su jugabilidad, pero que no alcanza el nivel de otros representantes del género.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Telstar
Programación:	Telstar
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Torneos
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 84

Lo mejor, el aspecto de las diferentes pistas. Lo peor, el reducido tamaño y algunas animaciones de los tenistas.

Sonido: 89

El apartado en el que no tiene nada que envidiarle a ningún otro juego de tenis.

Jugabilidad: 85

No plantea muchos problemas a la hora de jugar, pero tampoco ofrece muchas posibilidades en cuanto a golpes.

Diversión: 82

A pesar de ser un juego divertido y sencillo, queda la sensación de que le falta algo, que es un poco artificial...

Valoración: 83

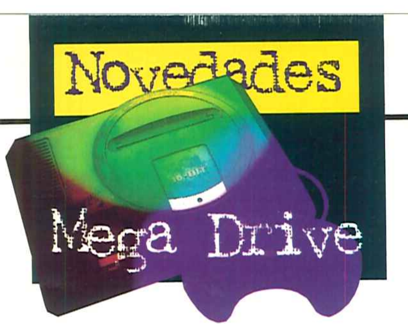
Mi opinión personal es que para que un juego deportivo sea realmente bueno debe parecerse lo más posible a la realidad, aunque puede haber honrosas excepciones, que todos conocéis .
En este caso hay varios elementos que se desligan por completo de esta exigencia y eso hace que, para mí, «Complete Davis Cup Tennis» pierda algunos puntos con respecto a otros rivales más de simulación. Reconozco que también contiene detalles técnicos muy meritorios y que el juego resulta divertido, pero estas virtudes no pueden ocultar su carácter irregular. De todos modos, puede ser una buena opción para los que busquen un juego de tenis que no presente complicaciones.

Ranking:

Sampras Extreme Tennis

Davis Cup Tennis

Power Serve



ViRtua fighter 2

VIRTUAL pero NO poligonal





Como podéis comprobar en estas imágenes, esta versión de «Virtua Fighter 2» para Mega Drive no es ni poligonal, ni tampoco tridimensional, ni tiene juegos de cámara, ni zooms... pero el hecho de que este cartucho no siga la línea gráfica marcada por el arcade original, no tiene nada que ver para que sea, como lo es, un juego de lucha bastante interesante y divertido.

Para tan importante ocasión Sega ha reunido a los ocho luchadores originales del primer «Virtua Fighter», les ha dotado del aire inconfundible que lucen en «Virtua Fighter 2» y se ha inspirado igualmente en esta segunda parte de la saga para diseñar los escenarios, aunque éstos se han visto reducidos a cuatro que se repiten variando condiciones de luz y de clima.

En cuanto al sistema de juego nos encontramos con que se han respetado la mayoría de los movimientos y ataques especiales que los luchadores poseen en la versión arcade, aunque las animaciones -lógicamente-, son más bruscas e incluso algo forzadas. Si estáis acostumbrados a jugar en la recreativa acusaréis al principio este detalle, pero no os preocupéis porque tras unas cuantas partidas descubriréis que esta circunstancia no afecta apenas a la jugabilidad. De hecho, el juego resulta muy rápido, motivo más que suficiente como para perdonar su relativa brusquedad. Por su parte, los luchadores son de un tamaño mediano, lo que tampoco ha impedido que golpeen al rival con verdadera saña.

Por lo que respecta a las opciones, encontraremos todo tipo de posibilidades que van desde variar el tiempo y número de rounds al tamaño de la barra de energía, pasando por la inevitable opción para dos jugadores simultáneos o el atractivo Modo Arcade, el cual nos llevará a enfrentarnos a los demás personajes hasta vernos las caras con el mismísimo Dural en persona.

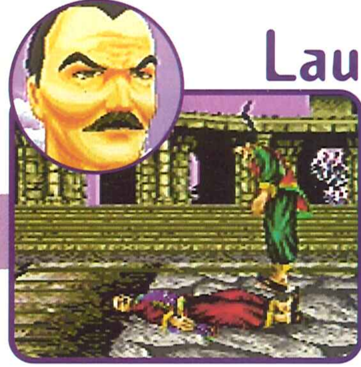
Sonia Herránz





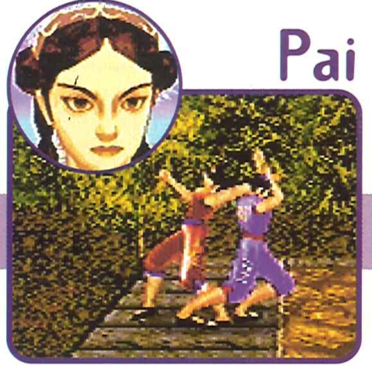
Tener un pad de seis botones ayuda bastante en este juego, ya que podremos configurar los superiores para que cumplan las funciones de dos botones simultáneos.

Lau



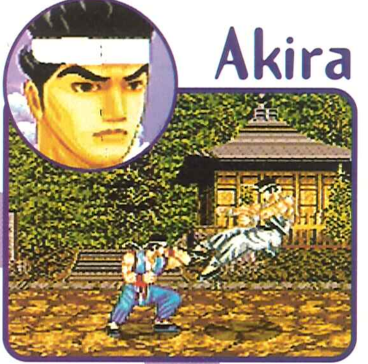
El padre de Pau es, como siempre, uno de los luchadores más completos y peligrosos.

Pai



Con las piernas es demoledora, pero no hay que subestimar el poder de sus llaves.

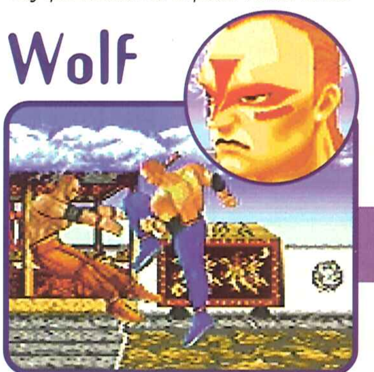
Akira



Su arrolladora fuerza física le convierte en el luchador más temible del torneo.

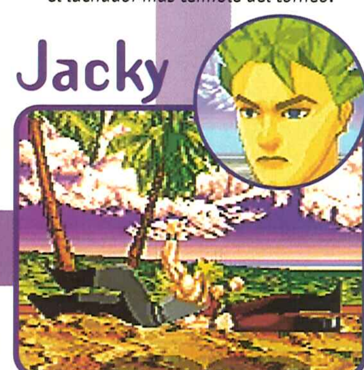
Los luchadores más carismáticos de Sega se presentan en Mega Drive con una conversión bastante digna.

Wolf



Demoledor en el cuerpo a cuerpo, hay que alejarse para no caer en una de sus presas.

Jacky



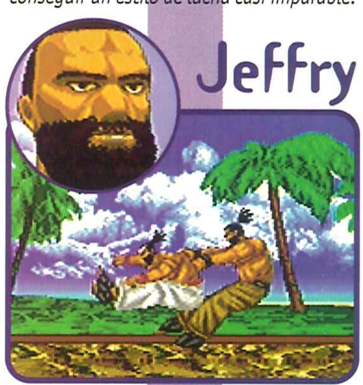
Equilibra la agilidad con la fuerza para conseguir un estilo de lucha casi imparable.



A simple vista se puede apreciar que el aspecto que presenta este «Virtua Fighter 2» para Mega Drive poco tiene que ver con las versiones superiores. Aún así, los luchadores mantienen la presencia y la mayoría de los movimientos que poseen en Saturn.

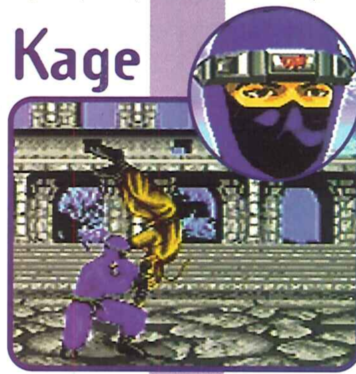


Jeffry



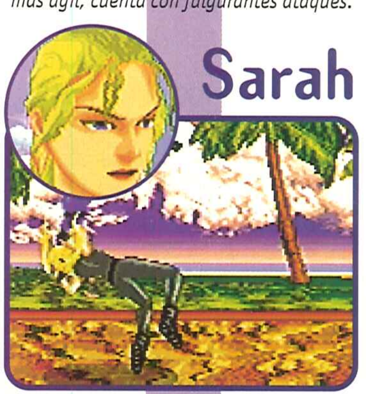
En la corta distancia no tiene más rival que Wolf. Sus puños pueden tumbar a cualquiera.

Kage



Por su condición de ninja es el luchador más ágil, cuenta con fulgurantes ataques.

Sarah



Su estilo y capacidad es muy semejante a la de su hermano Jacky. Muy peligrosa.

Consola:	Mega Drive
Tipo:	Arcade
Compañía:	Sega
Programación:	Sega
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de luchadores:	8
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	32 Megas



Gráficos: 86
Lo mejor es el repertorio de golpes y la complejidad de ciertos escenarios, pero los personajes son pequeños y las animaciones un poco bruscas.

Sonido: 80
Ni la música ni los efectos sonoros suenan con suficiente nitidez, aunque cumplen su cometido. Simplemente correctos.

Jugabilidad: 87
Realizar los golpes especiales es incluso más sencillo que en Saturn. Los personajes se mueven con celeridad, aunque no con la suficiente suavidad.

Diversión: 85
La cifra de ocho luchadores resulta escasa en comparación con otros arcades de lucha. Sin embrago, la posibilidad de jugar en Mega Drive con «Virtua Fighter 2» ya tiene bastante atractivo de por sí.

Valoración: 86
Pese a que guarda las justas similitudes con la versión original y la diferencia de potencia de los soportes se hace notar, este «Virtua Fighter 2» se deja jugar y sabe divertir como corresponde a un buen arcade de lucha. No cabe duda de que su mayor atractivo radica en ser la conversión de un clásico de los arcades que parecía imposible que llegara a Mega Drive, por lo que sus deficiencias se ven compensadas por el interés que puede tener jugar con Akira y compañía.
Un juego interesante para los fans de la serie, pero que, sin duda, no es "lo más" para MD como lo es su homónimo para Saturn.

Ranking:
Mortal Kombat 3
Virtua Fighter 2







Robots en pie de guerra

Nos encontramos en un futuro cercano donde la raza humana ha colonizado el espacio, las guerras se han acabado y los gobiernos conocidos se han fusionado en un único "Nuevo Gobierno Solar". La paz por fin es total... hasta que empiezan a producirse desórdenes en algunas colonias.

No, esto que acabáis de leer no es un fragmento de un libro de Isaac Asimov. Es el argumento que da pie a la primera incursión de Interplay en el género de los "shoot'em up" 3D de vista subjetiva. Su nombre es «Disruptor» y, como bien habréis supuesto, es otro heredero de la incombustible fórmula «Doom». Sin embargo, hay que evitar quedarse con la conclusión de que este juego es sólo un imitador más. Todo lo contrario, «Disruptor» ha conseguido que este genero ascienda un escalón más en la carrera hacia la perfección. Y es que el nivel de calidad gráfica que presenta este título resulta literalmente sorprendente y consigue que el aspecto que ofrecía el título de ID parezca del siglo pasado. La definición de los contornos, la tremenda variedad de escenarios y enemigos, la minimización de la pixelación, la eliminación de los polígonos que aparecen de repente (gracias a una oportuna niebla, eso sí), las magistrales escenas de vídeo intercaladas y, sobre todo, la enorme rapidez de desplazamiento de todos los elementos en pantalla consiguen que con «Disruptor» se haya abierto una nueva página en el libro de los avances gráficos de la historia de los videojuegos

La mecánica de juego es bastante más conservadora que la parte técnica y se limita a dar una nueva vuelta de tuerca a la consabida búsqueda de la salida del nivel mientras disparamos a cientos de enemigos, aunque tampoco faltan las fases que incluyen localización y destrucción de objetivos.

En cualquier caso, «Disruptor» resulta en su conjunto un juego impresionante que se destapa como una de las mayores sorpresas de la temporada y que ha conseguido llevar el género del "shoot´em up" subjetivo a sus cotas más altas. Una pasada.

Roberto Lorente

DISRUPTOR

N I V E L E S

Aquí tenéis una breve descripción de los cinco primeros niveles del juego. Recordad que «Disruptor» está formado por un total de 13.

1





The Gauntlet. *Nivel ideal para ir cogiéndole el truco a todo esto. Largos pasillos, amplias naves, pocos enemigos y con la dificultad justa. Una fase de lo más "light".*

2





Chemical Factory. *Primera salida al exterior. Lagos de ácido, mosquitos gigantescos y hombres-rata sedientos de sangre. Complicación mediana.*

3





Rooftops. *Comienza en el exterior pero acaba en largos pasillos llenos de androides asesinos. Va siendo hora de usar a discreción las armas más potentes del arsenal.*

4





Jupiter Station. *Conductos de aire y ascensores a tutiplén para localizar unas consolas de mandos que hay que volar por los aires. Una de las fases más vistosas gráficamente.*

5





Triton. *Agobiante fase que transcurre en interior de laberínticos escenarios casi en penumbra. Los interruptores pondrán a prueba vuestra memoria para abrir puertas.*

«Disruptor», heredero del estilo «Doom» se destapa como uno de los mejores juegos para PSX.



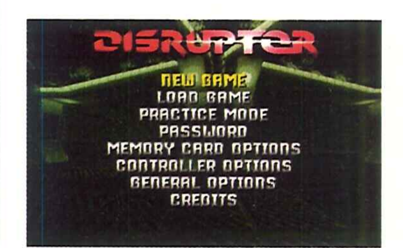
Magia y Fuerza





Las armas "convencionales" a vuestra disposición para limpiar el camino serán nueve y provocarán muy variados efectos sobre las hordas enemigas. Sin embargo, también tendréis que contar con las habilidades "psicokinéticas" del protagonista, las cuales os permitirán recuperar energía, salud o destruir adversarios a base de rayos psíquicos.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Interplay
Programación:	Universal Int.
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	13
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 95
Alucinantes. Superan ampliamente cualquier cosa vista antes en este género en cuanto a velocidad y nitidez. La pixelación de los enemigos es mínima y los niveles son todos diferentes entre sí.

SONIDO: 90
No hay grandes sorpresas en el repertorio de efectos ni melodías, pero lo que se ofrece tiene calidad de sobra.

JUGABILIDAD: 90
Se vuelve a los orígenes de este tipo de juegos con unos controles sencillos pero que no restan posibilidades a la hora de realizar acciones.

DIVERSIÓN: 91
«Disruptor» ofrece toda la diversión propia del género aderezada con el impacto que producen sus gráficos.

VALORACIÓN: 92
Interplay se suma a la moda de los "shoot'em up" 3D de vista subjetiva con un título que ha sabido coger lo mejor de sus predecesores y añadirle todas las ventajas que los últimos avances técnicos permiten. El resultado es realmente sorprendente con una jugabilidad altísima, unos escenarios variados e increíblemente detallados, unos enemigos dotados de inteligencia artificial y una velocidad de desplazamiento espeluznante. Te verás inmerso en un desenfrenado ejercicio de acción total que te absorberá durante horas y horas. Hay que verlo para creerlo.

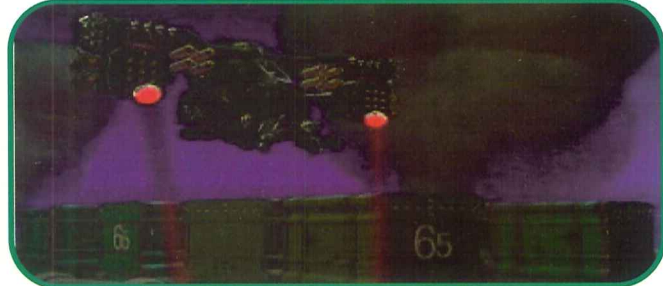
RANKING:

Disruptor

Hexen

Alien Trilogy





BEDLAM



Estrategas en acción

Estrategas de salón, preparaos para el combate de vuestra vida. GTI y Mirage van a poner en vuestras manos el control de una escuadrilla completa de RAT's (tanques de asalto dirigidos a distancia) para que cumpláis vuestros secretos deseos de conquistar fama y gloria. ¿Os interesa? pues seguid leyendo y os enteraréis de lo que os espera en «Bedlam».

Vuestra misión al mando de estas máquinas de destrucción teledirigidas va a ser muy simple. Sólo tendréis que controlarlas a través de numerosas zonas de ciudades plagadas de bio-robots, eliminar cualquier resto de vida y volver a casa sanos y salvos.

Para que podáis dominar todo cuanto ocurra una red de satélites orbitales llevarán hasta vuestro refugio blindado una imagen aérea de perspectiva isométrica de toda la zona de guerra. Será sobre esta imagen sobre la que moveréis vuestros robots combatiendo en tiempo real. Estudiando los datos que recibáis por la pantalla y apoyándoos en un mapa estratégico y en los radares de los RAT's vais a tener que ejecutar al pie de la letra cada uno de los 25 niveles de los que consta esta campaña.

En cada uno de estos niveles tendréis asignados un objetivo principal (con toda seguridad destruir algo a conciencia) y varios secundarios que deberéis cumplir antes de acercar a vuestros artefactos hasta la baliza de rescate donde serán evacuados. Como podéis suponer la tarea no será sencilla: los bio-robots están programados para eliminar cualquier amenaza y además hay informes que confirman la colocación de trampas y sistemas defensivos avanzados en todos los escenarios.

De todas formas antes de iniciar cualquier misión os recomendamos que os acerquéis por la armería y planifiquéis con cuidado el equipamiento de vuestros RAT's. Dependiendo del armamento que elijáis vuestra misión será un paseo o un infierno en el que, en cualquier caso, tendréis que disparar a diestro y siniestro.

 *Roberto Lorente*












Al principio del juego recibiréis 5.000 créditos con los que comprar el mejor armamento para vuestros RAT's. A partir de ese momento tendréis munición limitada que podréis reponer encontrando los ítems correspondientes.



Tan pronto como cumpláis los objetivos (el principal y los secundarios) podréis ir en busca de la baliza de evacuación, desde donde rescatarán a vuestro tanque y le sacarán de esa zona. No intentéis salir antes de tiempo ya que tendríais que repetir todo lo conseguido hasta ese momento.



Aunque el juego tiene dosis de estrategia, básicamente deberéis disparar contra todo lo que se mueva.

Algunas nociones



Estas son las famosas balizas de rescate. Por mucho que podáis verlas desde el principio, para acceder a ellas tendréis que abrir muchos caminos cerrados antes.



Estos vistosos ítems se hallan repartidos por todo el campo de batalla y repondrán vuestra energía, armamento y además os darán dinero para comprar armas.





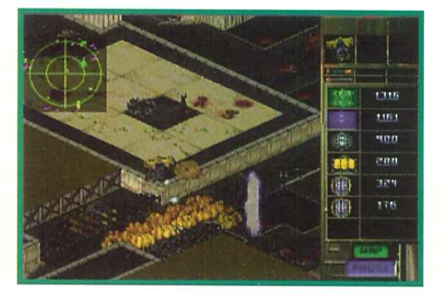
En ocasiones habrá alambradas láser que os impedirán llegar a zonas concretas de las ciudades. No las podréis destruir a tiros, sino que tendréis que acabar antes con los generadores que les suministran energía. Dependiendo del color de la valla láser tendréis que destruir uno u otro generador.



El pequeño objeto que veis en el centro de la pantalla es un RAT, el robot tele-dirigido que controlaréis a lo largo de todo el juego.



En cada fase deberéis cumplir una misión. Las órdenes, como veis, han sido completamente traducidas al castellano



Consola: PLAYSTATION
Tipo: ACCIÓN/ESTRATEGIA
Compañía: GT INTERACTIVE
Programación: MIRAGE
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 25
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 85
Los escenarios están bien realizados, pero el elemento protagonista es un tanto pequeño y a veces cuesta encontrarlo.

SONIDO: 88
La banda sonora la podían firmar AC DC por lo cañera que es. Los efectos se encargan de resaltar aun más las explosiones, los tiros y los gritos.

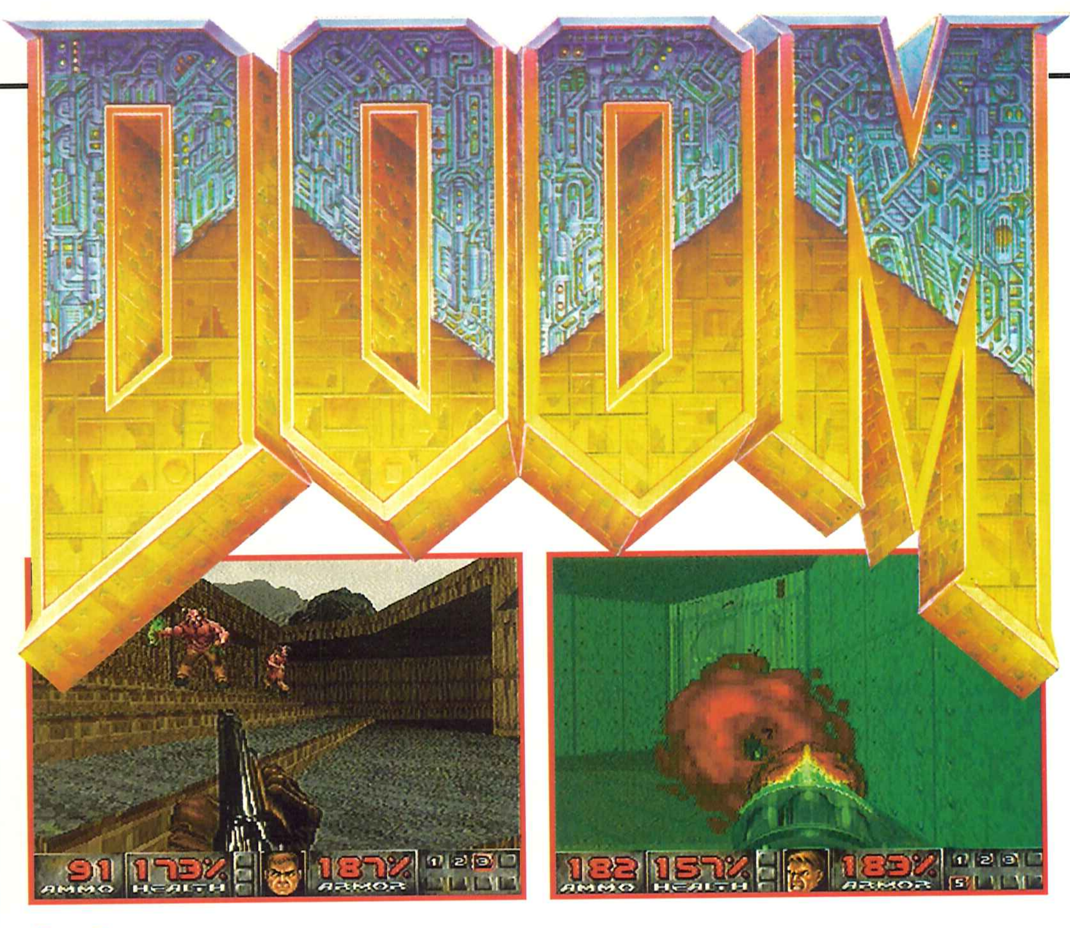
JUGABILIDAD: 79
Cuesta bastante hacerse con el control de los tanques-robots por el extraño sistema escogido por Mirage.

DIVERSIÓN: 82
Una vez te acostumbras al extraño control, se hace un juego entretenido y dinámico. Sin embargo, el concepto general no resulta excesivamente atractivo.

VALORACIÓN: 83
«Bedlam» es un juego típico de PC. Tanto el tema elegido (que recuerda a «Syndicate»), como la forma de tratarlo son propios de los ordenadores y eso se nota a la hora de jugar. Si no se posee un ratón desplazar los tanques por los mapeados se complica mucho, complicación que se acrecenta por el reducido tamaño que presentan éstos en la pantalla.
Si se consigue salvar este escollo lo que queda al final es un título correcto que se coloca a medio camino entre el «Soviet Strike» (pero por tierra) y «Loaded», en el que hay que disparar sin cesar y que puede divertir bastante si existe una cierto grado de complicidad por parte del jugador.

RANKING:
Soviet Strike
Bedlam







Estos interruptores son fundamentales en el desarrollo del juego. Al pulsarlos se abren puertas, pero casi siempre están alejadas y deberemos encontrarlas en los complejos laberintos.

Nunca es tarde

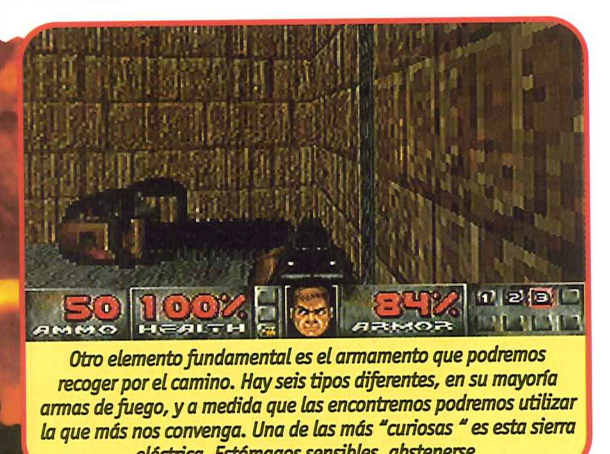
Los lanzamientos para Saturn son realmente imprevisibles. Algunos de vosotros, felices poseedores de una de estas máquinas, seguro que ya habréis jugado con títulos como «Alien Trilogy», «Robotica» o «Ghen Wars». Bueno. Pues, por si no lo sabíais (¿habrá álguien?), todos estos juegos son los herederos del magistral «Doom», que marcó un hito en la historia de los videojuegos cuando apareció, hace ya cuatro años, en PC. ¡Vamos, que es como si hubiésemos estado viajando en coche sin haber descubierto aún la rueda!

Esta circunstancia tan poco habitual hace que la llegada de esta genial creación de ID Software tenga un carácter muy especial, ya que los amantes de los "shoot'em up" en 3D con vista subjetiva van a tener la oportunidad de conocer al creador de un estilo que, con mayor o menor éxito, ha sido copiado en tantísimas ocasiones.

Pero no creáis que para este «Doom» no ha pasado el tiempo. Al contrario, de hecho en este compacto aparecen reunidos «Ultimate Doom» (selección de los mejores capítulos de la primera y segunda entregas) y «Doom II» para PC, lo que hace entre ambos un total de 50 niveles: una impresionante recopilación por la que ha merecido la pena esperar. (Aunque también es cierto que los usuarios de PlayStation ya están disfrutando de «Final Doom», una versión posterior).

Por otra parte, para los que nunca hayan tenido el menor contacto con este juego, diremos que en este título se encierra uno de los mayores entretenimientos de la historia del videojuego: comprobar en tus propias carnes lo que se siente al recorrer cientos de laberínticos pasillos plagados de monstruos acechando tras cada esquina. Esta sensación de suspense y tensión, que se ve magistralmente apoyada por una ambientación terrorífica y por unos efectos sonoros sobrecogedores, es de las más fuertes que se puede sentir en una consola. Y os podemos asegurar que si llegáis a enfrentaros a «Doom» descubriréis porqué este compacto está considerado como uno de los mayores mitos de la historia de los videojuegos.

Roberto Lorente



Otro elemento fundamental es el armamento que podremos recoger por el camino. Hay seis tipos diferentes, en su mayoría armas de fuego, y a medida que las encontremos podremos utilizar la que más nos convenga. Una de las más "curiosas" es esta sierra eléctrica. Estómagos sensibles, abstenerse.





Saturn recibe, -por fin-, a uno de los títulos más impactantes y sobrecogedores de la historia de los videojuegos.

Encontrar las salidas de cada nivel se convertirá en nuestra auténtica obsesión. Desgraciadamente, estas puertas no siempre están abiertas y deberemos volver sobre nuestros pasos para encontrar el interruptor que las abra.

Objetos básicos

Los laberintos de «Doom» esconden numerosas sorpresas en formas de items. Los más importantes (fundamentales, diríamos), son los ***botiquines*** *con los que recuperaremos nuestras casi siempre maltrechas energías y la* ***munición*** *para los diferentes tipos de armas. Pero hay más: trajes protectores, monitores, escudos...*





Esta es posiblemente la escena más repetida en «Doom»: pasillo, monstruo acercándose y pistolón preparado para soltar una buena ráfaga.



Este «Doom» para Saturn presenta niveles y enemigos extraídos de las dos primeras entregas aparecidas para PC, es decir, que es una especie de «Doom Remix».

Consola: SegaSaturn
Tipo: Acción
Compañía: GT Interactive
Programación: ID Software
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 50
Niveles de dificultad: 4
Memoria: CD Rom



Gráficos: 89

Mantienen el aire de familia que llevaron a este título a lo más alto, aunque el scroll es más brusco de lo que nos esperábamos.

Sonido: 88

Sobredosis de explosiones, tiros y gritos aterradores. Vamos, lo de siempre pero con una calidad algo menor a lo que nos habían acostumbrado otros «Doom».

Jugabilidad: 91

La sencillez de control sigue siendo una de las grandes virtudes de este juego. Las dificultades las pondrán cientos de monstruos.

Diversión: 92

Diversión, diversión... no sabemos si jugar a «Doom» resulta "divertido"... Mejor diríamos que vas a pasar auténtico miedo.

Valoración: 89

«Doom» llega a Saturn con un retraso que ha limitado sus posibilidades. A pesar de tratarse del juego que ha creado una escuela, al haber sido adelantado en el tiempo por sus imitadores (curiosa paradoja), les ha dado la oportunidad de mejorar su fórmula. Así, pese a ser un juego genial, ahora existen en el mercado otras ofertas similares pero con un nivel superior de calidad.
En cualquier caso «Doom» es todo un clásico y los viejos románticos encontrarán irresistible la tentación de hacerse con este juego.
Una última recomendación para los despistados: «Doom» es un juego algo "fuertecillo". Cuidadín...

Ranking:

Hexen

Alien Trilogy

Doom





PLATAFORMAS embrujadas



Con «Lomax» vamos a sumergirnos en un plataformas de corte tradicional vestido con el aire inconfundible de la rama "artístico-floreada" de Psygnosis.

Como corresponde al género, el argumento del juego es de lo más sencillo: derrotar al malo que ha embrujado a nuestros amigos. Para ello asumiremos el papel de un lemming atípicamente inteligente que debe recorrer Lemmingland quitándose de encima a unos horrendos monstruos que no son otra cosa que Lemmings embrujados. Lomax, nuestro protagonista, hará gala de una animación tan completa como divertida que le servirá además para desenvolverse con soltura por mapeados que exigirán velocidad, potencia de salto, capacidad de trepar y habilidad para lanzar objetos.

Para defenderse de sus enemigos Lomax cuenta con un salto giratorio demoledor y con un casco que puede ser lanzado contra los enemigos y que aumenta de poder en función de determinados items.

En los escenarios descubriremos muchas semejanzas con otros títulos de Psygnosis como «Drácula» para las 16 bits o «Flink» de Mega Drive, que incluso tenía un argumento parecido al de este «Lomax».



La gran baza de este título es su ameno desarrollo y su gran jugabilidad. Que nuestro personaje pueda adquirir determinadas habilidades (algunas típicamente de lemming) no hace más que añadir alicientes a un desarrollo tan clásico como divertido. La sucesión de fases es lineal, de manera que los niveles no rompen drásticamente con las fases anteriores, sino que añaden elementos aumentando la dificultad de manera progresiva. Podremos encontrar fases de scroll horizontal o multidireccional, pero nunca excesivamente enrevesadas.

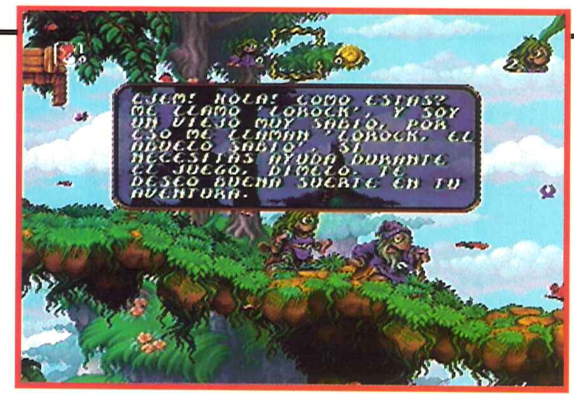
Gráficamente «Lomax» muestra sus elementos diferenciadores en los zooms, rotaciones, rápidos cambios de plano, aunque lo más llamativo es el enorme colorido de los escenarios y la gran cantidad de elementos móviles que acompañan la aventura de nuestro amigo.

En definitiva, un plataformas ameno y muy entretenido, con un aire bucólico y pastoril y que se deja jugar con alegría.

Sonia Herranz

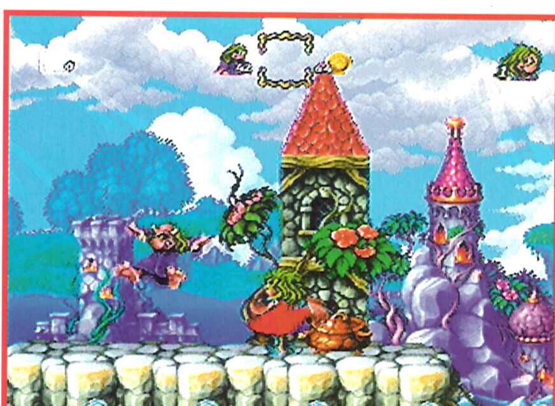


Como veis, las escenarios poseen un aspecto realmente "bonito" y el colorido de todo el juego en general es impresionante. Sin duda, un gran trabajo el realizado por los diseñadores.



Un brujo nos irá proporcionando pistas e importantes consejos para aprender a manejar las nuevas habilidades que vayamos adquiriendo. Todos estos textos estarán traducidos al castellano.







Psygnosis vuelve a las plataformas mediante un juego colorista y de desarrollo clásico.



Las habilidades de un lemming hechicero

Lomax cuenta desde el principio con un ataque giratorio bastante poderoso. Sin embargo, nuestro amigo puede hacerse con los servicios de un casco arrojadizo que, combinado con diversas habilidades escondidas en marmitas, se puede hacer súper poderoso. Lo malo es que podemos perder el casco con un sólo toque...



Casco. Si nos golpean teniéndolo en nuestro poder no perderemos una vida, aunque habremos de buscar otro casco.



Escaleras. Esta habilidad típicamente lemming no precisa de casco. Nos permitirá construir varios peldaños.



Helicóptero. Podremos planear y bajar suavemente al suelo, pero la habilidad no será suficiente si no tenemos casco.



Fuego. Esta habilidad convierte nuestro casco en una poderosa llamarada que acaba con los enemigos de dos en dos.



Látigo. Podremos agarrarnos a diversos artilugios para llegar tanto a sitios altos como demasiado alejados.



Cavar. Otra prerrogativa lemming que nos permite deshacer paredes de barro. Mucho ojo con la retaguardia.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	SONY
Programación:	PSYGNOSIS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12 NIVELES
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 88
Los escenarios son coloristas, detallados, nítidos y plagados de elementos móviles. Los personajes están muy bien animados.

SONIDO: 84
Lo más reseñable son los efectos sonoros, extraídos directamente del universo «Lemmings». La banda sonora es correcta y adecuada.

JUGABILIDAD: 84
Es sencillo dominar los movimientos y acciones de Lomax, aunque los saltos de nuestro amigo resultan algo incontrolables y carecen de la precisión necesaria en ciertas ocasiones.

DIVERSIÓN: 85
Es un plataformas de corte tradicional que sabe hacerse muy entretenido, aunque quizá resulte corto para los jugadores más hábiles.

VALORACIÓN: 86
Este simpático y tradicional plataformas sabrá hacer las delicias de los amantes del género gracias a sus cuidado y detallista apartado gráfico y a su amena jugabilidad. Por otra parte, muestra un desarrollo bastante simple y carente de los artificios de los plataformas de nueva generación, lo que para algunos puede representar un defecto y para otros una virtud. En realidad se trata de un juego muy bonito plásticamente que nos propone demostrar nuestra habilidad sin más ambición que la de divertir. Y lo consigue.

RANKING:

Rayman

Lomax

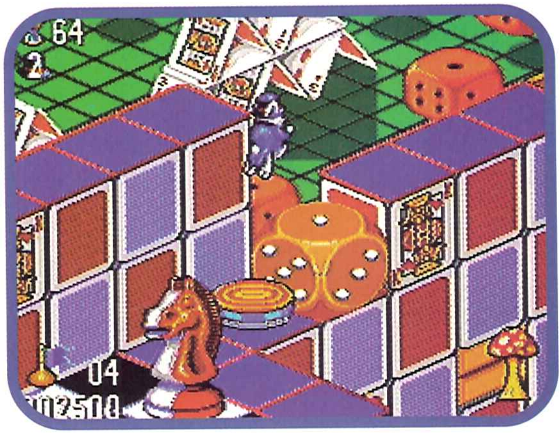
Mickey's Wild Adventures











Tan simpático como peligroso





«Whizz» es un título que, sin demasiadas pretensiones, nos invita a pasar un rato muy entretenido a base de obligarnos a recorrer mapeados isométricos plagados de seres tan simpáticos como peligrosos. Y es que el buen humor, el colorido y el carisma de los personajes son los principales ingredientes de este cartucho que hará las delicias especialmente de los jugadores más jóvenes.

El protagonista del juego es un vivaracho conejo que se enfrentado al dilema de encontrar la salida de mapeados cada vez más complejos y laberínticos. Para lograrlo cuenta con un tiempo muy, muy corto, lo que le obligará a ir recogiendo items que aumenten este límite. A su vez tendrá que activar interruptores que el abran caminos, buscar poderes especiales para derribar puertas y esquivar y destruir enemigos. Si todavía le queda tiempo y resuello podrá también intentar recoger banderas, lanzar cohetes y cosechar diamantes para aumentar su marcador y ayudar a mantener más o menos sana su barra de energía en forma de seta. Como veis, no le faltará trabajo a Whizz y, por extensión, a vosotros mismos, que deberéis aprender a moveros por las 3D de los mapeados con la mayor soltura posible.

A nivel de gráficos

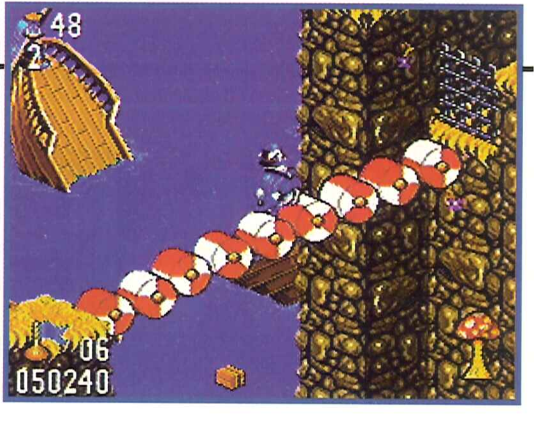
«Whizz» no ofrece nada realmente impactante: ni escenarios maravillosos, ni enemigos enormes. Sin embargo lo que sí es cierto es que crea el ambiente justo y apropiado para que esta curiosa aventura resulte entretenida y divertida a partes iguales.

Pero no penséis que su marcado talante infantil significa que sea un juego fácil. Ni mucho menos. Cada mapeado nos obligará a perder más de una vida hasta que aprendamos dónde encontrar los objetos y a descubrir el camino correcto. Los enemigos actúan como tales pese a su inofensivo aspecto y el tiempo es una amenaza mucho más importante de lo que puede parecer a primera vista.

La cuestión es cuántas ganas tengáis de enfrentarnos a un reto tan sencillo de aspecto como el de «Whizz», pero que a la hora de la verdad sabe divertir y retar al ingenio, que al final es lo que importa.

Sonia Herránz





Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	TITUS
Programación:	FLAIR SOFTWARE
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	8 MEGAS





El juego es una auténtica carrera contra el tiempo. Los relojes de arena aumentarán nuestro marcador y para completar cada fase será imprescindible encontrar la mayoría de estos ítems.



Los ítems serán elementos fundamentales en el juego, pues los hay de todo tipo. Banderitas, diamantes y cohetes servirán para aumentar la puntuación, mientras que ciertas setas y las pócimas aumentan y rellenan la barra de energía.



GRÁFICOS: 82

Son escenarios sencillotes y no demasiado variados, pero resultan muy adecuados para el tono general del juego y no muestran defectos que enturbien la jugabilidad.

SONIDO: 81

Melodías y efectos sonoros están destinados a reforzar el ambiente simpaticón del juego. Son siempre correctos y oportunos.

JUGABILIDAD: 83

El manejo es muy simple y hacerse con el dominio de la perspectiva es muy sencillo. Además es un juego rápido y ameno.

DIVERSIÓN: 82

No es que sea muy variado, pero va proponiendo retos cada vez más difíciles, lo que logra picar al jugador. Ideal para jugadores jóvenes, pero hábiles.

VALORACIÓN: 82

La simpatía y alegre colorido de los escenarios y personajes hacen de «Whizz» un juego aparentemente destinado a un público infantil, pero su ajustada dificultad desmiente esta primera apreciación.
Lo cierto es que se trata de un título para todos los públicos que no lucha por ganar adeptos mediante unos sofisticados aspectos técnicos, sino que intenta enganchar a través de su entretenido desarrollo y cómoda jugabilidad. Sus virtudes agradarán a muchos, pero dejarán algo fríos a los más exigentes.

A cada puerta su llave

Algunas de las puertas que aparecen en el juego se resisten a todos nuestros ataques. Si queremos abrirlas tendremos que encontrar el cubo de fuerza apropiado para cada una. Tendremos que tener mucho ojo: sólo podemos llevar uno de los cubos, por lo que deberemos estar seguros de que es el apropiado.





A pesar de su aspecto infantil, la ajustada dificultad de «Whizz» hace de él un juego orientado a cualquier tipo de usuario.



RANKING:

Equinox

Kid Klown

Whizz





¡Al ataque!





Como podéis ver, el aspecto de «Return Fire» recuerda al de el popular «Soviet Strike», si bien este juego de Time Warner posee un aspecto gráfico menos rico.

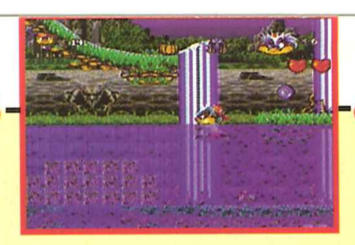
Los aficionados a los juegos de estrategia/acción tipo «Soviet Strike» ya tienen una alternativa en PlayStation al genial título de Electronic Arts. Su nombre es «Return Fire», nos llega con el sello de Warner Interactive y viene avalado por un exitoso pasado sobre 3DO forjado a base de acción de la buena.

El objetivo de este juego de vista isométrica es bastante simple en principio: somos los jefes de una unidad de élite del ejército compuesta por helicópteros, tanques, lanza-cohetes y jeeps y nuestra misión es arrasar un campamento enemigo hasta hallar una bandera oculta.

El componente estratégico de este arcade de acción vendrá cuando tengamos que alternar el uso de los vehículos para aprovechar las cualidades de cada máquina a la vez que controlamos los indicadores de combustible y la munición de nuestros "cacharros". Como podéis imaginar los enemigos no se quedarán con los brazos cruzados y mandarán además contra nosotros todo lo que tengan convirtiendo las misiones en verdaderas batallas campales de esas que tanto gustan a los "machaca-pads".

La gran diferencia de este título con su "contrincante" de EA radica en que no sólo pilotaremos un helicóptero, sino también otros vehículos militares, como, por ejemplo, carros de combate.





OSCAR

Un chico majo

«Oscar» es un plataformas simple de concepción y de desarrollo. El héroe de la historia, el propio Oscar, se meterá en 4 películas (vaqueros, prehistoria, dibujos animados y monstruos), de las cuales deberá buscar la salida, al tiempo que recoge un montón de items.

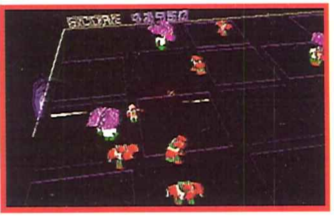
Se trata de un juego simpático y desenfadado que , aunque no aporta mucho a nivel técnico, posee unos gráficos muy coloristas.

Sin duda los más pequeños le sacarán un mayor partido a este juego.

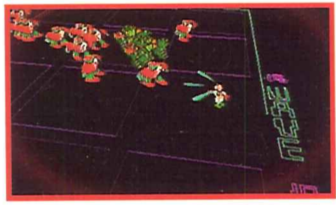


ROBOTRON X

De película



«Robotron», -un juego original del año 82-, se pone al día en esta versión para PSX que tiene el mérito de haber respetado la filosofía de un título tan histórico y de poseer un estilo muy peculiar, pero que queda eclipsado ante otros "shoot´em up" actuales mucho más espectaculares.



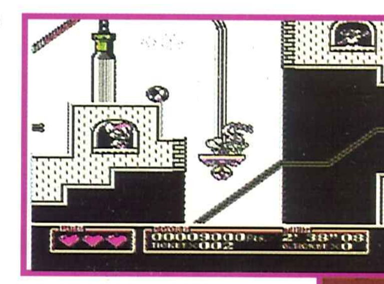


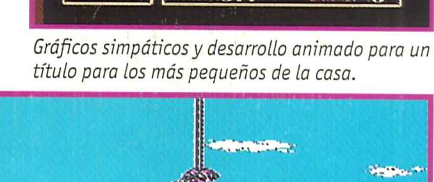
Tiny Toon Adventures 2

Ven al parque, ven a jugar

La verdad es que en este mundillo consolero puede suceder cualquier cosa, pero hay que reconocer que a veces nos llegan lanzamientos realmente sorprendentes. Porque ¿quién se iba a esperar a estas alturas un juego para NES?. Pues Spaco ha sorprendido a propios y a extraños editando un juego de Konami, plataformero por más señas, que tiene por protagonistas a los dibujos de la Warner y cuyo mayor mérito radica precisamente en tratarse de un juego para la 8 bits de Nintendo.

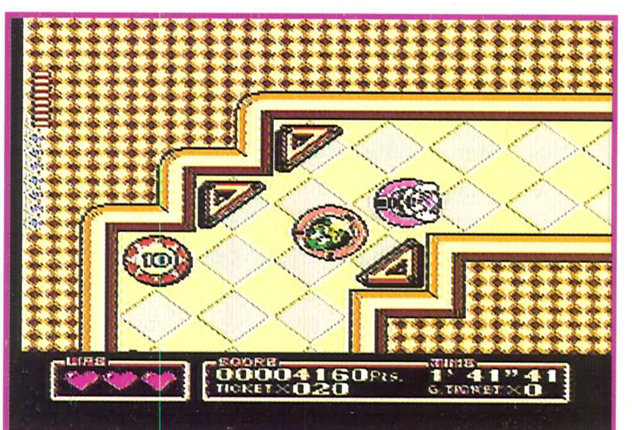
Una visita a un parque de atracciones desencadena una sucesión de situaciones jugables que tienen como escenario 5 barracas de feria. Los coches de choque, una montaña rusa, unos rápidos, un tren fantasma y un caserón encantado esperan a Buster Bunny y compañía dispuestos a haceros pasar un rato entretenido entre salto y salto.





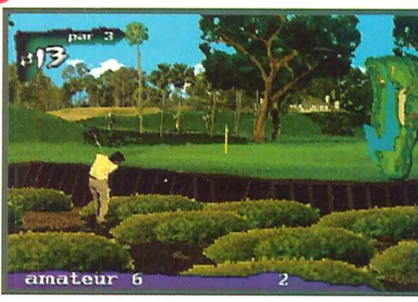
Gráficos simpáticos y desarrollo animado para un título para los más pequeños de la casa.





Los olvidados usuarios de NES seguro que sentirán tanta alegría por tener un nuevo lanzamiento que incluso perdonarán que este juego date de 1993.





Los amantes del golf no podrán resistirse ante este magnífico título que lleva el sello de EA Sports.



El sistema de juego de este simulador sigue siendo el más sencillo y lógico de cuantos hemos visto.

PGA Tour Golf '97

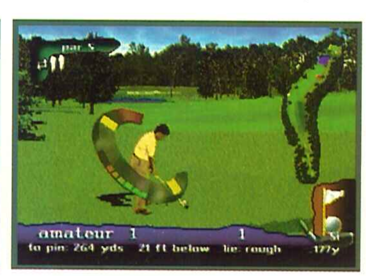


La edición 97 del simulador de golf de Electronic Arts presenta las novedades justas para mantenerse en lo más alto del género hasta el año que viene. Se ha sustituido uno de los campos por otro nuevo, se ha cambiado el elenco de golfistas disponibles, se han añadido comentarios en plan retransmisión deportiva y por último se ha ampliado el número de cámaras que nos muestran la acción. Sólo con estos cambios y manteniendo todo lo ganado en anteriores versiones, EA ha conseguido tener un producto muy recomendable de obligada adquisición para los aficionados al deporte del palo y la bola.









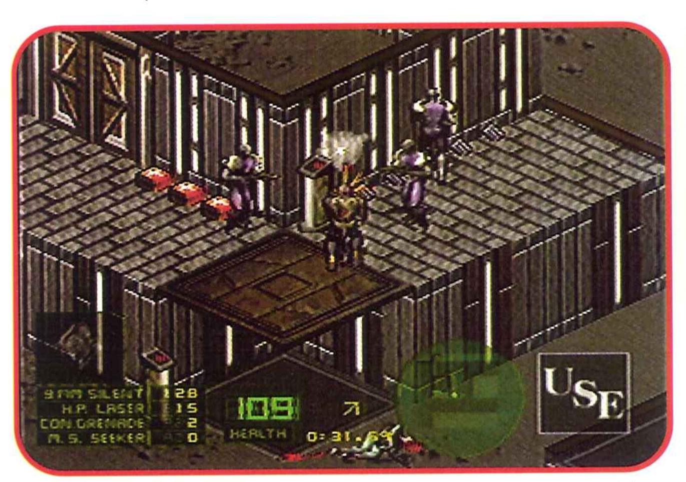




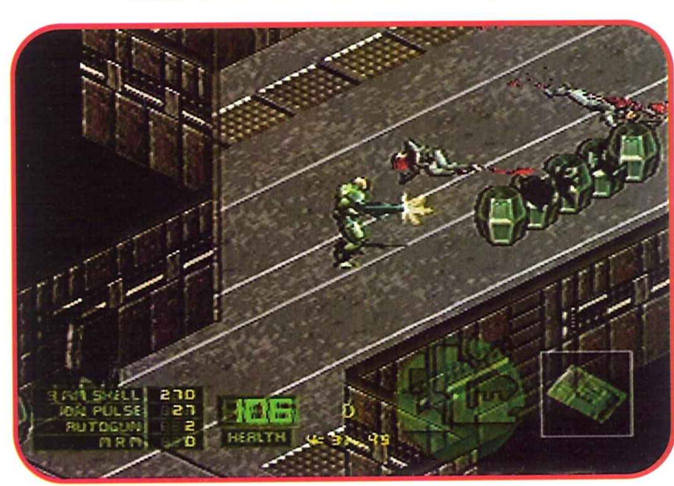
Destrucción total

¿Os habéis preguntado alguna vez como sería «Doom» si en vez de usar una vista subjetiva tuviese una vista isométrica? Pues para haceros una idea de cómo quedaría este "invento" no tenéis más que echarle un vistazo a este «Project Overkill», un arcade de acción de Konami que a las primeras partidas ya recuerda inmediatamente al famoso juego de ID Software.

Para empezar, el objetivo a cumplir es el mismo: localizar la salida de sucesivos laberintos. Las coincidencias continúan con un amplio repertorio de armas disponibles, interesantes juegos de palancas e interruptores, cientos de enemigos y, sobre todo, un despliegue de casquería no apto para estómagos sensibles. Sin embargo, y a pesar de tantas similitudes, «Project Overkill» no ha sabido imitar a su modelo en algo tan importante como es la jugabilidad y tareas tan elementales como disparar en la dirección deseada se convierten en auténticas batallas contra el pad. Los más de 50 niveles, las zonas ocultas, los ítems y el realismo de los disparos apenas compensan este defecto de control, dando como resultado un juego interesante, pero no rompedor como prometía.

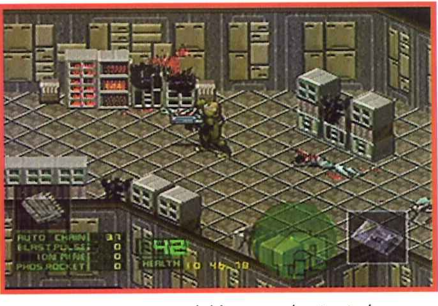


«Project Overkill» tiene un planteamiento atractivo para los amantes de los "shoot´em up", pero presenta el inconveniente de que apuntar con nuestra arma se convierte en una tarea bastante complicada.





Este título de Konami rompe completamente con la línea "infantil" de la mayoría de los títulos de la compañía japonesa. Desde luego, este juego poco tiene que ver con los Tiny Toons y compañía.



La puesta en escena del juego es bastante buena, pero cuando aparecen muchos enemigos en pantalla se producen unas ralentizaciones excesivas.





PRIMAL RAGE

Luchas jurásicas

La que fue una de las recreativas más alucinantes del pasado año llega a Saturn con una versión muy bien lograda que saca de la máquina de Sega hasta la última gota de diversión.

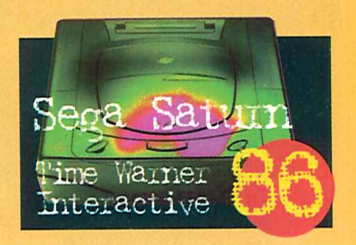
Las luchas de los 8 titanes jurásicos que incluye el juego se muestran en los 32 bits casi tan rápidos, precisos y vistosos como en la recreativa, configurando un juego de enorme calidad. El único "pero" que le podemos poner es que no haya aparecido hace ya muchos meses.



Los fans de este arcade no pueden dejar pasar de largo esta magnífica conversión para Saturn.



Jugar con este compacto en Saturn es prácticamente igual que jugar en la recreativa.



Sonic BLAST

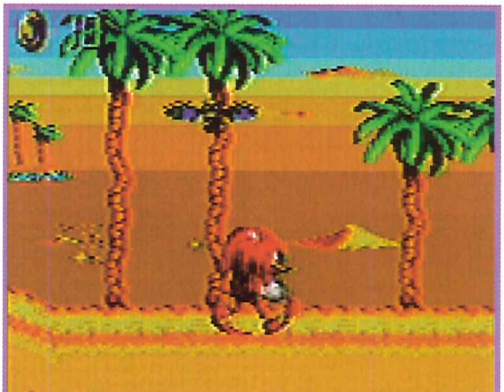
Más Sonic. Más plataformas

Tenía que ser Sonic quien despertase a la Game Gear de su forzado sueño. Tras una temporada sin lanzamientos destacables el erizo azul regresa a la portátil de Sega protagonizando un juego de los que más le gustan y en los que mejor se siente: un plataformas.

Lo más destacable de este nuevo juego es, curiosamente, que no hay casi nada nuevo, es decir, que se mantienen inalterables los niveles de jugabilidad y diversión a los que Sonic nos tiene acostumbrados. La única concesión lograda por los usuarios que solicitan novedades ha sido un mapeado diferente, una revisión gráfica a todos los niveles y la incorporación al juego de Knuckles con sus características propias (planear y trepar paredes principalmente). Estamos en definitiva ante un plataformas clásico de Sonic que encantará a sus más fieles seguidores, pero que resultará un poco reiterativo al resto de mortales.



Gracias a sus estupendos gráficos y jugabilidad a toda prueba este «Sonic Blast» mantiene un buen niel, pero no deja de ser un Sonic más.









CRUSADER: no remorse

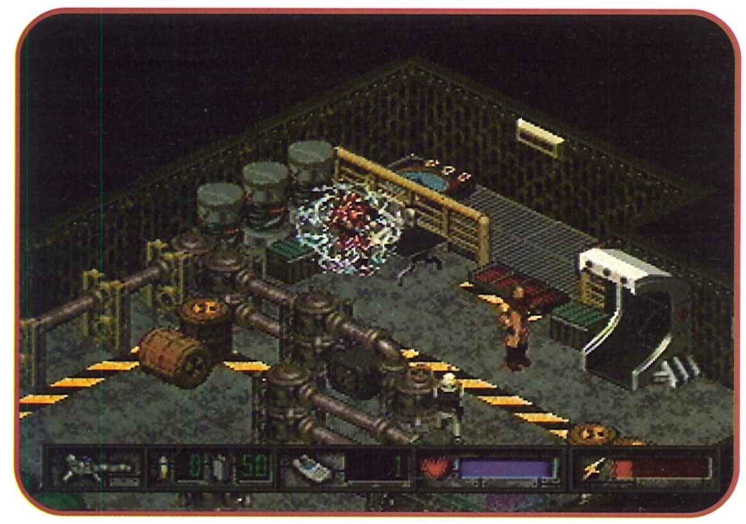
El destrozón

Electronic Arts trae a los 32 bits toda la acción de los "shoot´em up" con un juego tridimensional de perspectiva isométrica cuya premisa es bastante simple: destruir todo lo que veas.

Atravesando múltiples salas llenas de enemigos, el protagonista de «Crusader: No Remorse» tendrá que buscar el acceso al siguiente nivel mientras elimina cuanto ve a su paso y evita las trampas de ácido y los sistemas de defensa y vigilancia. Un completo arsenal de armas, ítems, objetos y palancas le ayudarán a conseguirlo.

Si os gustan los juegos en los que se mezcla el disparo contínuo con algo de estrategia, este puede ser un buen modo de aplacar vuestros instintos. Aunque os convendría saber que junto a tantas virtudes también ha habido sitio para algunos defectos que penalizan notablemente el conjunto, como es lo excesivamente complicado de su control o la escasa variedad de situaciones.

Un juego con mucha "acción", pero que resulta repetitivo.



Este juego aplacará tus ansias de destrucción. Todos, absolutamente todos los elementos que ves en la pantalla pueden ser destruidos con ayuda las numerosas armas que encontrarás en tu camino.







Supersonic Racers

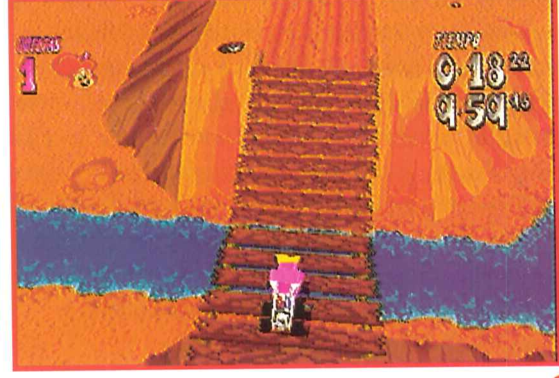
Los ases de la carretera

Mindscape reaparece con un juego de carreras en el que se pueden apreciar influencias de otros títulos míticos del género. Por un lado es evidente el parecido con «Street Racer» al contar con 8 personajes de look puramente cómic que participan en unas carreras en las que todo vale. Por otro, el haber sido programado por el mismo equipo que «MicroMachines 2» -Supersonic-, ha hecho que muchos detalles (como la vista, los diferentes modelos de vehículo o la interacción con los escenarios) recuerden inmediatamente al juego editado bajo el sello de Codemasters.

En conjunto la mezcla ha quedado bastante aparente. Sus más de 30 circuitos repartidos por 9 escenarios del mundo son un reclamo más que suficiente para atraer a cualquier aficionado, mientras que el cuidado aspecto gráfico (en el que abundan los polígonos, los sombreados y los "texture mapping") justifica el uso de un soporte tan potente. En resumen, un interesante producto con muchos alicientes por descubrir.



Los creadores de «MicroMachines» presentan un nuevo juego de carreras que posee ingredientes de otros títulos, pero que en su conjunto resulta muy atractivo y altamente divertido.









Street Racer

Carreras de locura



«Street Racer» se convierte en una oferta muy interesante para los usuarios de Saturn, especialmente para quienes gusten de los juegos alocados.

Pilotar los autos locos de «Street Racer» en Saturn se convierte en una experiencia tan apasionante y divertida como la que comentamos el mes pasado para PlayStation.

Pero si además le añadimos una mejor definición de los gráficos, todo lo dicho en aquella ocasión es mucho más aplicable ahora, por lo que ya sabéis que quien se acerque hasta este juego va a encontrarse un frenético simulador de carreras dotado de unos sensacionales gráficos y en el que su tremenda jugabilidad garantiza la diversión. Muy recomendable.









Indio Jíbaro. Reductor de cabezas de la selva Amazónica

Solero&Solero



Nuestro asesor de diseño para *GAMEBOY pocket*

1. *30% más pequeña*
2. *50% más ligera*
3. *Mayor resolución en pantalla*
4. *Utiliza los mismos cartuchos de GAMEBOY*
5. *Pantalla antirreflejo*



Nintendo España, S.A.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

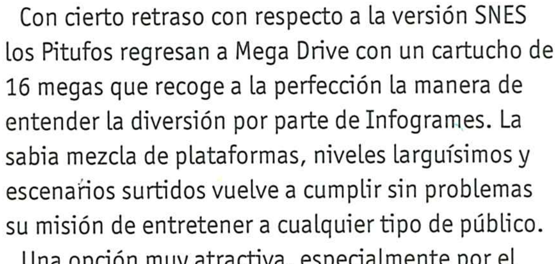
Los Pitufos 2

¡A saltar tocan!



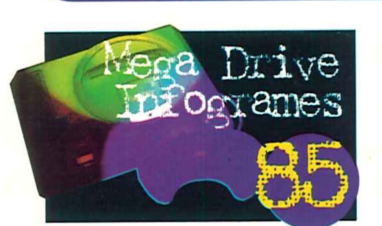


Si te atraen estos divertidos personajillos azules, seguro que disfrutarás a tope con este juego de Infogrames.



Con cierto retraso con respecto a la versión SNES los Pitufos regresan a Mega Drive con un cartucho de 16 megas que recoge a la perfección la manera de entender la diversión por parte de Infogrames. La sabia mezcla de plataformas, niveles larguísimos y escenarios surtidos vuelve a cumplir sin problemas su misión de entretener a cualquier tipo de público.

Una opción muy atractiva, especialmente por el simpático carácter de los protagonistas.



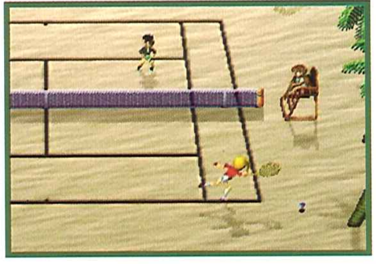


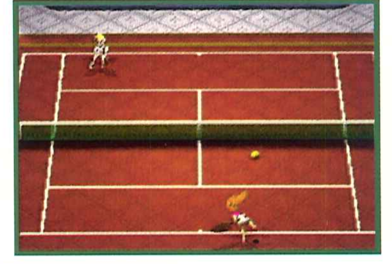


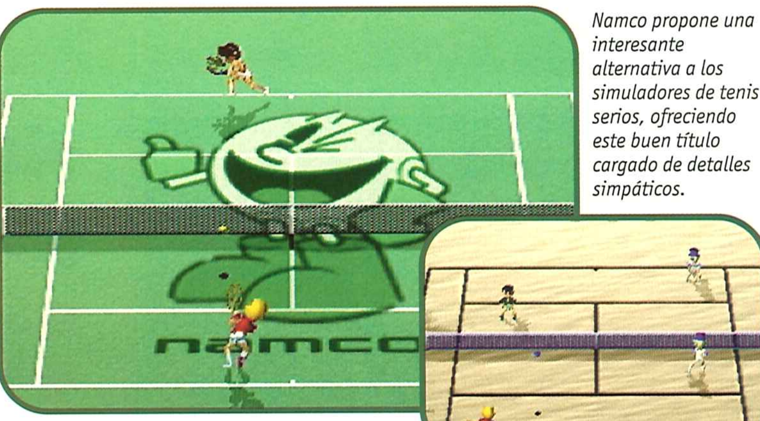
Namco Tennis Smash court

Tenis con colorantes

A Namco parece gustarle ir contracorriente. Cuando todas las compañías se empeñan en lograr el realismo absoluto en los simuladores deportivos, van ellos y se descuelgan con un juego de tenis sencillo y cargado de detalles desenfadados. Bueno, lo cierto es que esta no es la primera vez que hacen algo así ya que «Smash Tennis» para SNES supuso una apuesta similar y los resultados fueron de lo más exitoso. Con estos antecedentes no es de extrañar que en la compañía nipona se hayan lanzado a la arriesgada aventura de convencer a los usuarios de que, una vez superado el "shock" inicial que provocan sus gráficos, se den cuenta de que tienen entre manos un juego de tenis de calidad. Sí, porque hay que reconocer que «NTSC» tiene un aspecto un tanto infantil, pero lo cierto es que dispone de todas las opciones exigibles a un buen simulador: numerosas opciones para partidos de singles, dobles, amistosos, torneos... y además resulta muy jugable. Los puristas lo encontrarán algo simple, pero no deja de ser una simpática alternativa a la "seriedad" de otros títulos.



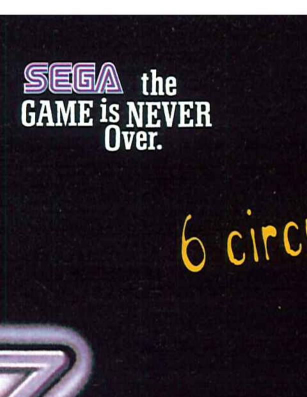




Namco propone una interesante alternativa a los simuladores de tenis serios, ofreciendo este buen título cargado de detalles simpáticos.







SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL

6 circuitos, un coche para destrozar y muchas reglas que saltarte.



Lo único que no vamos a ofrecerte es un seguro de vida.

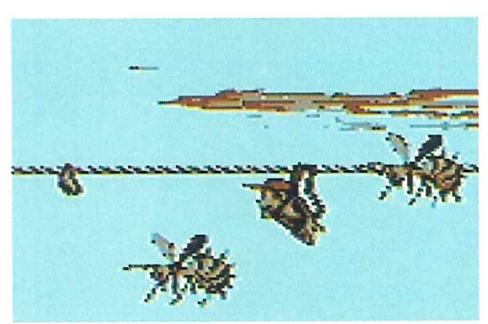
Daytona U.S.A. Championship Circuit Edition.
¿Te suena? Imposible. Es un juego totalmente nuevo que te hará vivir las carreras de coches en el más auténtico y salvaje estilo americano. 6 circuitos, 8 coches (cada uno con unas características específicas), varios modos de juego y la posibilidad de 2 jugadores simultáneos en pantalla.
Empieza a calentar motores y prepárate para vivir la más nueva y espectacular competición de tu vida con tu Sega Saturn.

SEGA SATURN™

www.sega-europe.com

Listas de éxitos

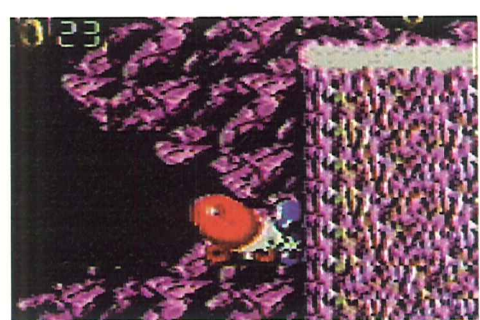
Game Boy



Donkey Kong Land 2. *Sin novedad en el frente. Nuestro amigo Donkey sigue comandando la lista mientras* ***Tetris Attack*** *y* ***King of Fighters*** *remontan puestos.*

1 (R) - Donkey Kong Land 2
2 (3) - Tetris Attack
3 (5) - King of Fighters 95
4 (2) - Toshinden
5 (4) - Prehistorik Man

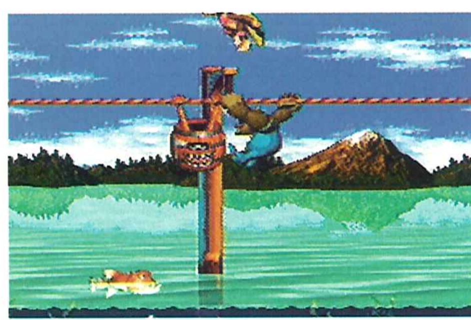
Game Gear



Sonic Blast. La mascota de Sega ha entrado con fuerza en nuestro top, amenazando seriamente le liderato de **Virtua Fighters. Tintín** aguanta el tirón por ahora.

1 (R) - Virtua Fighter Animation
2 (R) - Tintín en el Tíbet
3 (N) - Sonic Blast
4 (3) - Baku Baku
5 (4) - Power Rangers 2

Super Nintendo



Donkey Kong Country 3. *Llegar y triunfar es el lema de* ***Donkey Kong.*** *Ni los luchadores de* ***UMK3*** *pueden evitarlo.*

1 (N) - Donkey Kong Country 3
2 (3) - Ultimate M.K. 3
3 (1) - Secret of Evermore
4 (N) - Street Fighter Alpha 2
5 (2) - Toy Story
6 (N) - Tintín en el Templo del Sol
7 (N) - NBA Live 97
8 (5) - Tetris Attack
9 (N) - FIFA 97
10 (7) - Winter Gold

Mega Drive

1 (R) - Sonic 3D
2 (3) - Tintín en el Tíbet
3 (2) - Toy Story
4 (N) - FIFA 97
5 (4) - ISS Deluxe
6 (N) - Virtua Fighter 2
7 (N) - NBA Live 97
8 (7) - Mortal Kombat 3
9 (N) - NHL´97
10 (R) - EarthWorm Jim 2

Sega Saturn

1 (6) - Tomb Raider
2 (3) - World Wide Soccer
3 (1) - Nights
4 (N) - Virtua Cop 2
5 (2) - Sega Rally
6 (N) - Fighting Vipers
7 (R) - Virtua Fighter 2
9 (R) - Alien Trilogy
9 (N) - Hexen
10 (N) - Street Racer
11 (10) - Virtua Fighter Kids
12 (N) - NHL '97
13 (N) - Doom
14 (N) - Dragon Ball Z Legend
15 (15) - Mortal Kombat 3

PlayStation



SF Alpha 2. Tekken 2 *se alza con el número 1, pero este mes hay una auténtica "lucha" por las primeras posiciones.*

1 (2) - Tekken 2
2 (1) - F-1
3 (8) - Tomb Raider
4 (3) - Jungla de Cristal
5 (R) - Crash Bandicoot
6 (4) - Ridge Racer Revolution
7 (N) - FIFA 97
8 (N) - Street Fighter Alpha 2
9 (N) - NBA Live 97
10 (N) - Disruptor
11 (8) - Broken Sword
12 (10) - Soviet Strike
13 (N) - Hexen
14 (N) - Star Gladiators
15 (N) - X2

8 bits | 16 bits | 32 bits



CARRERA PERFECTA
PRÓXIMO
LANZAMIENTO
DESTRUCTION DERBY 2
F1 HA CONSEGUIDO ROZAR LA PERFECCION
HOBBY CONSOLAS
YA A LA VENTA
PEUGEOT
FORMULA 1
DEMOSTRAR QUE HASTA LO MÀS PERFECTO SE PUEDE MEJORAR
SUPERJUEGOS
YA A LA VENTA
TODO EL PODER EN TUS MANOS
wipEout 2097
Cualquier duda que tengas sobre Playstation,
puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
PlayStation
PC CD ROM
PSYGNOSIS
La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hernández de Tejada 3. 28027 Madrid.
"PlayStation" and "PS" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©1996 ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Wipeout, Formula 1, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited. DISTRIBUTION SEPL SPAIN.

Teléfono ROJO

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Adiós a MD32X.

Hola Yen, me llamo Luis y tengo una Mega Drive 32X. Ahí van unas preguntas que no paran de darme vueltas en la cabeza. Por favor, respóndelas:

1- ¿Es verdad que no van a hacer más juegos para Mega Drive 32X?

Sí, es verdad. Puede que todavía salga alguno que se haya quedado por ahí despistado, pero no tengas muchas esperanzas.

2- ¿Han sacado «Daytona USA» para mi consola?

No. Sega consideró muy seriamente la posibilidad, pero al final no se hizo nada al respecto. Ni se hará.

3- Si Saturn tiene 32 bits y Mega Drive 16, ¿cuántos bits tiene la 32X?

Tiene 32 bits, lo que no significa que tenga la misma potencia que Saturn ya que los procesadores centrales no son lo único importante de la máquina. Hay otros procesadores de apoyo que son los que al final marcan la diferencia.

4- ¿Seguirán convirtiendo juegos de Saturn para 32X?

Como te he dicho antes, no es muy probable. No habrá más juegos para 32X. Confórmate con lo que tienes o cómprate otra consola.

Luis Francisco Suárez (Valladolid)

Cansada de esperar.

Hola Yen, me llamo Dolores y tengo 15 años. Hasta hace poco estaba esperando a Nintendo 64, pero ya me he cansado y lo más seguro es que me compre la PSX para Navidades y un juego. Ayúdame un poco.

1- ¿Cuál prefieres «Time Commando» o «Resident Evil»?

Son diferentes. «Resident Evil» es una aventura que te permite recorrer los distintos recovecos de una mansión obligándote a encontrar objetos y usarlos en el lugar adecuado mientras matas monstruos. Por contra «Time Commando» es un juego de acción en estado puro. Tienes que ir avanzando acabando con todo lo que se te ponga por delante y visitando diversas épocas históricas. A mí me han gustado mucho lo dos, así que sólo depende del género que te haga más gracia.

2- ¿«F-1» o «Ridge Racer Revolution»?

¿Simulación o arcade? Personalmente creo que el «F-1» va a darte más juego en el sentido que te va a durar más gracias a sus numerosos circuitos y opciones. Además, muy pronto habrá otro «Ridge Racer» para PlayStation.

3- ¿Qué se necesita para enchufar la consola a la tele? ¿Viene todo en la caja o hay que comprarlo?

Si tu televisor tiene euroconector no hay ningún problema, pero si sólo tiene entrada de antena normal tendrás que ponerle un cable que no viene en la caja.

Dolores Arroyo (Ciudad Real)

EL CORCHO

Alejandro Calderón Tena
Tarrasa Barcelona

Jesús Daniel Pérez Baena
Córdoba

Jose Luis Peña Montalvo
Corral de Almaguer Toledo



Carol Iglesias Calvo

Alejandro Ros Verdú
San Fulgencio Alicante

Vender una Master II.

Hola Yen, soy Eneko y tengo un PC, una Master System II y una Game Boy. A parte soy un forofo de la Real Sociedad. Espero que me resuelvas estas dudas:

1- ¿Me recomiendas que venda mi Master con sus juegos y me compre una consola más potente?

A estas alturas no creo que nadie te compre la consola, pero inténtalo. Desde luego lo que sí te recomiendo es que ahorres un poco más y te compres una nueva consola.

2- ¿Va a salir «FIFA 97» para Game Boy? ¿Cuándo?

Sí, ya, pero te aviso que no es gran cosa.

3 ¿Cuál va a ser el mejor juego de Game Boy para estas Navidades?

«Donkey Kong Land 2» seguro que se lleva la palma, pero no debes olvidarte de títulos también muy buenos como el puzzle «Tetris Attack» o el arcade de lucha «King of Fighters».

4- ¿Qué juego de plataformas para Game Boy me recomiendas? ¿Y de fútbol?

De plataformas el mencionado «Donkey Kong Land 2» y de fútbol me lo pones más difícil, quizá el mejor sea «Soccer» de Nintendo.

Eneko Sánchez (Guipuzcoa)

Asuntos de memoria.

Hola Yen, ¿qué tal? Me llamo César y tengo una PlayStation y unas preguntas para ti:

1- ¿Para qué sirve la Memory Card Plus y la Memory Disk Drive?

Para lo mismo que la Memory Card: salvar partidas. La única diferencia es que esos sistemas de los que me hablas tienen más capacidad.

2- Hace meses mandé la tarjeta que traía la PlayStation y todavía no me han mandado ningún disco Demo, ¿dónde puedo reclamarlo?

Llama Sony y pregunta allí, pero ten en cuenta que es posible que los trámites de Inglaterra aquí lleven algún tiempo. Seguro que en Sony España te solucionan el problema.

3- ¿Saldrá otro juego de Bola de Dragón a parte del «Ultimate Battle 22»?

Sí, Konami sacará la segunda parte que se llamará «Dragon Ball Legend» a principio s de año.

4- ¿Para cuándo el «New Ridge Racer»?

Ese nombre se le puso a falta de título definitivo, pero no tardará mucho: a principios del año que viene.

Elvis Presley (Madrid)

Grabar en Saturn.

Hola Yen, tengo una Sega Saturn y también algunas dudas:

1- ¿Cómo puedo grabar una partida sin necesidad de Backup Memory?

Los juegos que tienen opción de salvar partidas las guardan directamente en la memoria de la consola sin necesidad de ningún aparato extra. Si no te graba puede ser porque te hayas olvidado de colocar la pila que venía con la consola. Está situada en la parte trasera, justo detrás de una tapita. Si no colocas la pila no puedes salvar juegos.

2- Me gustan los juegos de lucha y guerra, ¿cuáles me recomiendas para mi consola?

De lucha es fácil porque con «Virtua Fighter 2» y «Fighting Vipers» ya tienes cubierto el cupo. Lo que no entiendo bien es lo de "guerra". «Soviet Strike» te puede valer.

Un consolero Güay (Murcia)

Rol en PlayStation.

Hola, soy yo y te hablo a ti.

1- Me voy a comprar una PlayStation y me gusta el rol, ¿para cuándo «Final Phantasy VII»?

Por el momento el juego no está terminado, además Square no tiene distribuidor en España, por lo que no te puedo aproximar una fecha. Cuenta con que si llega a salir aún tarará bastante porque además la conversión conlleva traducción, aunque sea al inglés.

2- ¿Qué juegos de rol hay disponibles ahora mismo para PlayStation?

Tienes muy buenas aventuras gráficas como «Mundo Disco», «Broken Sword» y «Chronicles of The Sword» que además están en castellano. Grandes aventuras de acción como el genial «Resident Evil», «Jack is Back» o «Fade to Black». Si me apuras sumaría «Tomb Raiders» (sale en diciembre) que aunque es un plataformas tiene mucho de aventura. De rol tipo «Final Phantasy» o «Secret of Mana» no hay nada, pero a principios del año que viene Konami pondrá a la venta «Shuikoden», con todas las características del género.

3- ¿No es «Resident Evil» un juego de rol a lo bestia?

No es rol de verdad, pero como ya te he dicho, es una aventura soberbia y, como tú dices, "a lo bestia" gráficamente.

4- Estando las cosas como están, ¿cuándo crees que podremos disfrutar de «Resident Evil 2»?

Cómo ya sabrás el juego ya campea por Japón con el título de «Bio Hazard 2». Tras el retraso sufrido por la primera parte puedo decirte que todavía tardará bastante en llegar a España.

Rafael Pérez Baena (Córdoba)

PSX, SN y N64.

Hola Yen, ¿cómo estás? Me llamo Juan, tengo una PlayStation y una Super Nintendo y unas preguntas para que me respondas:

1- ¿Crees que debería comprarme la Nintendo 64 teniendo la PlayStation y la Super Nintendo?

Y ¿por qué no? Si tienes dinero (y sitio) me parecía muy lógico que te la compraras. Ten en cuenta que tendrá juegos exclusivos.

2- Debo comprar Memory Cards para PlayStation?

Sí, al menos una, ya que muchos juegos, -la mayoría-, sólo salvan partidas en la tarjeta de memoria. Desde luego es un sistema muy cómodo y yo recomiendo a todo el mundo que tenga un PlayStation que se compre una Memory Card.

3- ¿Cuál de estos juegos me recomiendas: «Tekken 2», «Crash Bandicoot», «Time Commando» o «Rayman»?

Cualquiera de ellos sería una buena compra, pero todo depende del género que te guste más, porque en tu lista me mencionas uno por "especie" y a cuál mejor. Si me apuras mucho, te diría que los dos primeros.

4- ¿Sacarán otro juego de Mario para Super Nintendo?

No es probable.

Juan Lorente (Barcelona)

EL CORCHO



La trilogía cinematográfica más explosiva de todos los tiempos ya está aquí

JUNGLA DE CRISTAL

LA TRILOGÍA

CORRE, DISPARA Y CONDUCE A TRAVÉS DE UN JUEGO DE CINE



Jungla de Cristal™



Jungla 2: Alerta Roja™



Jungla de Cristal™: La Venganza™



ARCADE






Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Está hecho un lío.

Hola Yen, me llamo Jesús, tengo 12 años y una Super Nintendo. Estoy hecho un lío.

1- Estoy ahorrando para comprar N64, pero frente a la política de precios que os traéis entre manos no sé que hacer, así que, por favor, dime el precio de Nintendo 64 y la media de sus juegos.

Nosotros ni tenemos ninguna política de precios, ni tenemos nada que ver con las consolas. Nos limitamos a publicar los datos que se nos dan. Lo que Nintendo ha dicho de manera oficial es que la consolas costará 34.900 pts y sus juegos 9.990.

2- Me encantan los juegos de la serie Dragon Ball, ¿sabes si sacarán alguno nuevo para Super Nintendo? ¿Y para Nintendo 64?

Para Super Nintendo saldrá uno muy pronto, concretamente el «Hyper Dimensions», distribuido por Konami. Para N64 es posible que aparezca un Dragon Ball pero todavía es pronto para decir nada.

3- He oído hablar de un programa de radio sobre videojuegos, ¿puedes decirme a qué hora se emite?

Se emite en la Cadena 40 los domingos a las nueve de la noche.

4- En las imágenes de «Mario 64» se notan mucho los polígonos, ¿crees que N64 podrá hacer juegos como «Tekken 2» de PlayStation?

En primer lugar, los polígonos no se notan tanto como tú crees (¿has visto «Tomb Raider»?), y en «Tekken 2» también se notan. Si te refieres a si N64 puede poner tantas texturas como en el arcade de Namco, no te preocupes: puede.

5- A pesar de estar ahorrando para Nintendo 64 no sé qué hacer, ya que las máquina de Sega y Sony están trayendo juegazos y como de N64 hay pocos juegos no sé si esperar porque es posible de N64 se hunda. ¿Tú que me aconsejas?

Nintendo 64 no va a hundirse. Y por el tema de los juegos no tienes porqué preocuparte: ya irán apareciendo. No puedo darte un consejo, pero sí te digo que si no lo tienes claro del todo no tomes una decisión precipitada.

6 -¿Podrá Conectarse N64 a Internet?

Dicen que están en ello, pero ¿de verdad te importa?

Jesús Romero Rasero (Badajoz)

Empeñado en el tema de Neo Geo CD.

Hola Yen, tengo ciertas dudas sobre Neo Geo CD que me gustaría que me aclarases:

1- ¿SNK va a continuar las sagas «Street Hoop», «Super Side Kicks» y «KOF»? Si es así ¿cuándo saldrán?

La de «King of Fighters» seguro, y las otras es posible, pero no llegarán a España oficialmente salvo que lo hagan en recreativas. Ya no hay distribución de Neo Geo en nuestro país.

2- ¿Es verdad que van a sacar un accesorio que ampliará a 64 bits a la Neo Geo? ¿Cuánto valdrá, cuándo saldrá?

Lo que hay es una consola con el lector de CD de cuádruple velocidad, es decir, cuatro veces más rápido que el actual. Su nombre: Neo Geo CD Z2. Por lo dicho antes, olvídate.

3- Sabiendo que me gustan los juegos de lucha, ¿debería comprarme una Neo Geo CD antes que una Saturn o una PlayStation?

No, por lo que te acabo de decir. Además, ¡será que le faltan juegos de lucha a las 32 bits!

Un Neo Adicto de Barcelona.

EL CORCHO





zólo
loz máz fuedtez
zobdeviven

TAPSA/





+ LOS 8 DE SIEMPRE



De mayor quiere ser programador.

Hola Yen, ¿qué tal, machote? Tengo quince añitos y me preguntaba...

1- ¿Qué es lo que tiene que estudiar un programador? ¿Qué se necesita para entrar en una compañía decente?

Un programador debe estudiar lenguajes de programación, lo cual se puede hacer en academias o en la Facultad de Informática. Para entrar en una compañía "decente" necesitas ser muy bueno y, como en todo, tener suerte y ser insistente. Desde luego, si quieres programar para consolas lo tienes mucho más difícil porque en España no se trabaja apenas nada sobre el tema.

2- Según he visto en la revista, PlayStation está más capacitada para mover polígonos y Saturn para Sprites, ¿de qué manera influye esto en los juegos editados para las dos consolas?

La verdad es que este es un tema muy técnico y no es fácil darte una respuesta. Lo único que te puedo decir que he visto juegos para PlayStation y Saturn que son idénticos, otros mejor en PlayStation y otros mejor en Saturn. Mucho me temo que la calidad de un juego no depende exclusivamente de la capacidad de la máquina, sino de la habilidad y la dedicación de los programadores.

3- También habéis dicho que se pueden escuchar música en todas las consolas CD, pero ¿qué se escucha al meter un juego en un CD de música?

Escucharás las melodías del juego siempre y cuando te saltes la primera pista, que es el programa. Si escuchas la primera pista oirás un sonido estridente que podría llegar a reventar los altavoces si lo tienes a un volumen demasiado alto.

El Primo de Mortadelo (Cádiz)

Un entusiasta de Dragon Ball.

Hola Yen, soy un flipado de Dragon Ball y me gustaría que me contestaras a unas preguntas:

1- Ya sé que el «Dragon Ball Z Legend» va a salir en diciembre, pero ¿definitivamente no va a salir el «Battle 22»?

No, Sega se lo estuvo pensando y al final decidió sacar sólo el Legend. Y ella es la que tiene la licencia de Bandai para distribuirlo en España, ya que tanto Bandai como Konami renunciaron a ella.

2- ¿Por qué para Super NES salen más juegos de «Dragon Ball» que para Mega Drive?

Porque Bandai prefiere programar para Super Nintendo, que en Japón tiene más usuarios.

3- ¿Saldrá una segunda parte de «Dragon Ball Z» para Mega Drive?

No es probable.

4- Si no sale el de Saturn a lo mejor me lo compro de importación, ¿qué tiene de bueno y de malo? ¿Qué me aconsejas que haga?

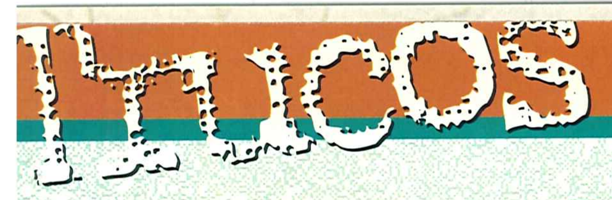
Lo peor es que no va a tener el manual en castellano. Si el juego es la versión europea, éste va a ser tú único problema, (que no es poco), pero si es la japonesa te encontrarás con las incompatibilidades entre sistemas. Yo sólo compraría uno que fuera versión europea y en una tienda que me diera plenas garantías de devolución si algo fuera mal.

José María Vacas (Córdoba)

EL CORCHO




LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. ¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! ¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI



Story of Thor 2



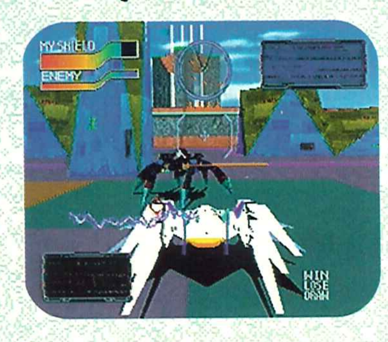
SEGA SATURN

-Un compañero en tu camino:

Mientras estés jugando normalmente pulsa Z para acceder al menú de armas, presiona X y sin soltarlo L. Cuando sueltes ambos botones un nuevo personaje aparecerá ante ti, casi como si fuera transparente. ¿No es increíble? otro Thor que se maneja utilizando el segundo pad y comparte con éste la energía.



Cybersled



PLAYSTATION

- Las naves más deseadas:

Sí, esas que siempre acaban contigo y a las que nunca puedes acceder. Te ofrecemos con este truco subirte a ellas y no perder el ritmo del buen juego. Pulsa en la pantalla del título ARRIBA. IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, TRIANGULO, ARRIBA,, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, CIRULO. Disfruta de las mejores máquinas.

3-D Lemmings



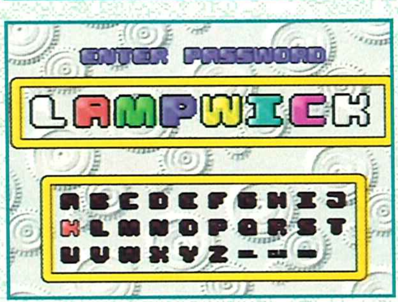
PLAYSTATION

- Selección de nivel:

Ve a la pantalla de passwords e introduce:

LAMPWICK

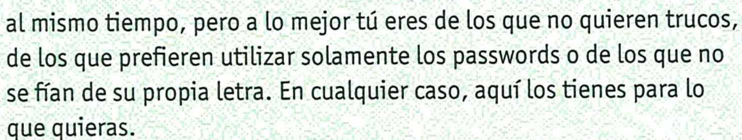
Pondrá "Password Correct". Ahora selecciona End utilizando el botón X y escoge el nivel de dificultad que deseas. Antes de escoger juego aparecerá una pantalla donde podrás elegir el nivel que prefieras. Para empezar en él sólo tienes que pulsar X.





- Códigos de nivel:

Parace que no tiene mucho sentido ofrecerte las dos cosas



al mismo tiempo, pero a lo mejor tú eres de los que no quieren trucos, de los que prefieren utilizar solamente los passwords o de los que no se fían de su propia letra. En cualquier caso, aquí los tienes para lo que quieras.

BLIMBING	GUMMOSIS	GEROPIGA	GARGANEY
FANAGALO	PRODNOSE	BONTEBOK	KAOLIANG
DRICKSIE	NGULTRUM	EMPYREAL	MAROCAIN
KURTOSIS	COTTABUS	LANGLAUF	OBTEMPER
GREGATIM	BEDAGGLE	NANNYGAI	TASTEVIN
WALLARCO	EPICALYX	SARATOGA	VELLOZIA
AVENTAIL	HOMALOID	QUINTAIN	BORRACHIO
GAZOGENE	LALLYGAG	MUSQUASH	JACKAROO
JINGBANG	BILABIAL	ZOMBURUK	COOLAMON
DAILLAGE	CACOFOGO	SKILLING	BANAUSIC
BUNODONT	METAVURT	WOBEGONE	FABURDEN
NAINSOOK	SLOWBURN	BINDIEYE	RECKLING
YAKIMONA	PELLUCID	FRAXINUS	MIRLITON
FUMITORY	MAKIMONO	LINDWORM	OPAPANAX
CINGULUM	KHUSKHUS	CURLICUE	BIMBASHI
BESLAYER	DISPLODE	HANEPOOR	CAATINGA
ANABLEPS	RACAHOUT	IDEMQUOD	PENSTOCK
QUINCUNX	ORGULOUS	BLANDISH	SPRINGAL
TARLATAN	DUNCEDOM	MALAGASY	BABIRUSA
KAMACITE	CABOCEER	CHORIAMB	

Hagane

SUPER NINTENDO

- Continuaciones sin límite:

Para hacer de este juego una diversión interminable sólo tendrás que seguir los pasos que te damos. Debes acceder a la pantalla de configuración. Mueve el cursor a MUSIC y escucha las canciones 9,8, 7, y 6 en este orden. Si lo haces correctamente, podrás tener 'continues' ilimitados.



Tetris Attack

SUPER NINTENDO

- Passwords:

Aquí tienes todos los passwords para el nivel Easy en el modo Versus.

Nivel 2: SKDJ79J!
Nivel 3: S&DG799!
Nivel 4: SLD87C7K
Nivel 5: S4DF7C!K
Nivel 6: S8D57CDK
Nivel 7: SGDL7C2K
Nivel 8: SFRL7CNK
Nivel 9: SB?L7MCP
Nivel 10: SY?L5KJP



Loaded



SEGA SATURN

-Modo trucos:

En cualquier momento del juego pausa y mueve el cursor a BMG volumen. Ahora pulsa L, Z, B, X, C y R. Permanece con ellos pulsados hasta que se active el truco, luego pulsa L en esa misma pantalla para acceder al menú de trucos.

No es por nada, pero tienes que aceptar que siempre te ofrecemos lo mejor de lomejor...





Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

☛ Hola, me llamo José Alastuey y querría saber trucos sobre **La Familia Addams** (Game Boy), **Soccer (Game Boy) y Asterix (Game Boy). Espero que m**e resolváis los problemas. Gracias anticipadas.

José Alastuey (Zaragoza)

En principio sólo damos un truco por carta, para poder ayudar a más gente. Pero vuelve a escribirnos en otra ocasión y a lo mejor tienes más suerte. Esperamos que esto te solucione algo. En La Familia Addams cuando estés en las últimas y no te queden apenas corazones pulsa B, A y SELECT y verás los resultados.

☛ Hola, quisiera saber, si supiérais, algún truco para el **Mercenary Force** de Game Boy. Gracias.

David Pérez (Granada)

Si pulsas simultáneamente A, B, y SELECT y después ARRIBA, ABAJO, IZQ. y DCHA. obtendrás 5000 yens que te podrán servir para incrementar los niveles de energía entre otras cosas.

☛ Me llamo Sergio y quisiera saber algún truco para el juego **Equinox** de Super Nintendo. Gracias por todo.

Sergio Salti (Badajoz)

Para ser invencible debes pulsar en la pantalla de "Press Start" L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L y R. Si el truco funciona la pantalla se volverá verde.

☛ Hola, me llamo Alejandro González, (Duende para los amigos). Tengo el juego **Zelda** para Game Boy y me he atascado desde que llegué a la octava mazmorra. Tengo el mapa y la brújula, conseguí una llave pero la gasté. Me podrías decir como seguir? Gracias.

Alejandro González -Duende- (Tenerife)

En la pantalla donde has encontrado el mapa del nivel observarás una pequeña debilidad en la pared. Pon una bomba y continúa por las escaleras atravesando por un subterráneo.

Ya estás prácticamente fuera. Continuar después ya no es difícil.

☛ Hola, me llamo José Carlos, soy un fanático de Hobby Consolas y me gustaría saber algún truco para el **Dynamite Headdy**. Gracias anticipadas.

José Carlos Piñero (Cádiz)

Para acceder a la posibilidad de selección de nivel debes pulsar C, A, IZQ., DCHA. y B en la pantalla del título con el cursor sobre la opción "Start Game"

☛ Hola, me llamo Sergio Figueras y soy de San Sebastian. Me gustaría que me enseñarais unos cuantos trucos del **Sonic 2** de Game Gear. Gracias.

Sergio Figueras (San Sebastian)

Para seleccionar nivel pulsa Start durante la presentación y hasta que aparezca la pantalla de opciones . Sin soltarlo presiona diagonal Izquierda-Abajo junto con los botones 1 2 y START. Déjalo así hasta que escuches un pitido. En ese momento suéltalo todo y presiona de nuevo START

☛ ¡Hola! Tengo **Jurassic Park**, de Mega CD. ¿Tienes algún truco? Por favor, dímelo.

Donato Grandal (Cádiz)

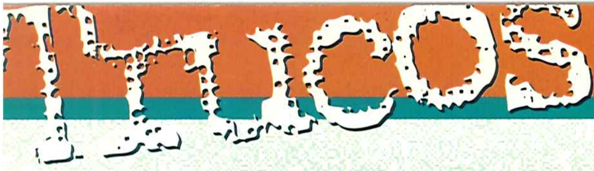
Para encontrar la Node Jumper consigue primero la tarjeta azul (con ayuda de los alicates del Centro de Visitantes) y mete un huevo en la incubadora. Accede a la sala de computadores y salva la partida. Sal del panel de control y pulsa Start en el segundo pad.

☛ ¿Qué tal? Quiero felicitaros por la mejor revista de video juegos que existe en España. Tengo varios juegos que, por más que lo intento no consigo terminarlos: The Pagemaster y **The Flinstones** de Mega Drive y Deep Duck Trouble, Taz in escape from Mars, GP Rider y Sonic Triple Trouble de Game Gear. Como son muchos se que no los podréis publicar todos pero que se le va a hacer. Muchísimas gracias por adelantado.

(Hemos perdido el nombre)

En The Flinstones, para empezar a jugar en el nivel que prefieras pulsa A, B, C y mueve el mando direcional hacia la izquierda todo al mismo tiempo en la pantalla de título.

No sueltes los botones, presiona Start y aparecerá al menú que quieres.



Motortoon Grand Prix 2

PLAYSTATION

- Pantalla de trucos:

Vé al menú Goodies y notarás que sólo aparecen interrogantes. Para transformarlos en trucos debes pulsar primero L1, L2, R1, R2 y SELECT al mismo tiempo. Si lo has hecho bien en la esquina inferior derecha podrás leer 000f. Ahora sólo tienes que meter los siguientes códigos utilizando las combinaciones que te damos más abajo.

Caracteres extras: 4e43
Circuitos adicionales: 4154
Combat Motortoon Tank: 5443
Submarino x: 5358
Motortoon GP R: 4631



Combinaciones:

4=L1 + SELECT	8=L2 + SELECT
1=R1 + SELECT	2=R2 + SELECT
3= R1+R2 + SELECT	5=L1+R1 + SELECT
6=L1+R2 + SELECT	e=L1+L2+R2 + SELECT



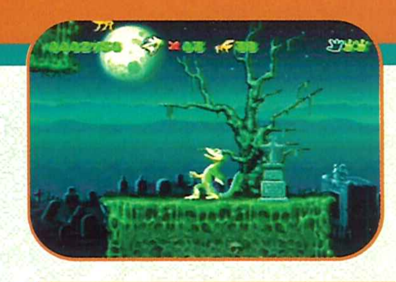
Cuando hayas terminado de introducir todos los códigos no olvides volver a pulsar los botones L1, L2, R1, R2 y SELECT al mismo tiempo de nuevo.

- Nuevos videos:

Cuando ya estés jugando ve a la pantalla de opciones e ilumina la opción Replay video. Pulsa R1 y X y observa los resultados. Recuerda ultilizar tu Memory Card.

-Dos nuevas opciones:

Ilumina en el menú principal la palabra Options y pulsa L1, L2, R1, R2 y X y tu posibilidad de opción aumentará desmesuradamente.

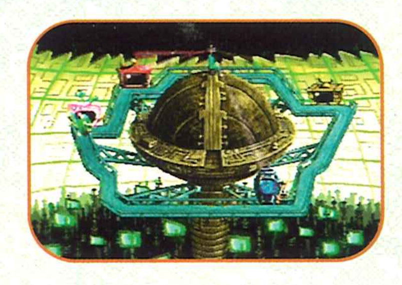


Gex

PLAYSTATION

- Acceso al planeta X:

Tienes que ir a la fase de Frankie & Heli. Usa el teletransporte. Dirígete inmediatamente a la izquierda. Pasa 3 grandes bloques. Salta sobre el teletransporte y sobre el borde. Salta ahora a la izquierda tan alto como puedas. A mitad del salto mantén pulsado ARRIBA en el pad. Deberás golpear un bloque oculto. Súbete al bloque y podrás acceder a una habitación llena de 'bonus'. Colecciona todos los que puedas y... acceso al Planeta X.



Demon's Crest

SUPER NINTENDO

- Todos los objetos:

Resulta imperdonable prescindir de trucos como éste, por eso no pierdas tiempo y utilízalo ya. En la Pantalla de Passwords introduce lo que te decimos abajo para tener la vida a tope, todos los objetos y la 'Crest of Heaven' (cresta del cielo):

QFFF
KNRR
DDLR
XGTQ





Wario Special

GAME BOY

-Bonus con doble personalidad:

Dos de los personajes más divertidos del mundo de las consolas se ponen a tu alcance en este juego tan sólo a cambio de dos passwords. Introduce como password 5656 para jugar con BomberMan y 6565 para jugar con Wario.

Skeleton Warriors

SEGA SATURN

Te ofrecemos tres códigos que te serán muy útiles para acabar con éxito tu misión. Los tres se introducen con el juego pausado:



- Vidas infinitas: B, A, ABAJO, B, A, IZQ., ABAJO, DCHA., Y, ARRIBA.
- Cristales infinitos: IZQ., A, Z, Y, C, DCHA., A, B, B, Y, ABAJO, A, ABAJO, ABAJO, Y.
-Invencibilidad: C, DCHA., A, Z, Y, IZQ., A, DCHA., ABAJO, B, A, B, Y.

Cuando quites la pausa comprobarás que los dos primeros trucos han funcionado mirando en la esquina superior izquierda , y el tercero...





ANIME VIDEO
LOS MAYORES ÉXITOS
DE LA ANIMACIÓN JAPONESA.
LA SERIE
STREET FIGHTER II
LA SERIE
STREET FIGHTER II
CAPCOM
ANIME
SAILOR MOON
LA PELÍCULA
SAILOR MOON
LA PELÍCULA
ANIME
Valdeman/Original&Copia
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17 - Internet: http://www.mangafilms.es
ANIME VIDEO



X-COM: Enemy Unknown

PLAYSTATION

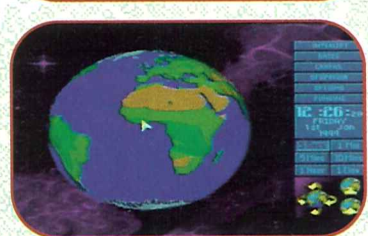
- Despido libre:

Un truco como éste no es fácil de ver. No tienes que pulsar difíciles combinaciones y no te imaginas lo que te ahorrarás. Emplea todos los científicos e ingenieros que puedas para trabajar en tus proyectos pero transfiérelos a otras base un par de horas antes de que el mes acabe. Si lo haces a tiempo no tendrás que pagarles nada y podrás gastarte el dinero en armas y en otras cosillas. ¡Mientras que no te pille Hacienda !

- Productos gratis:

Entra en el menú de Manufacturación y selecciona el objeto que vas a hacer. Haz 'click' en OK pero no asignes cantidades o ingenieros para este trabajo. Una vez que aparezca el objeto, haz 'click' en él y pon tantos ingenieros a trabajar en él como te puedas permitir, pero que hagan una sola unidad. Cuando el trabajo finalice, comprobarás que no ha disminuido ni el dinero ni los materiales. Así, por ejemplo, podrás hacer objetos muy caros y después venderlos (así empiezan algunos empresarios...)





Lotus Turbo Challenge

MEGA DRIVE

-Súper velocidad:

¿Cuántas veces has soñado con ser más rápido que los demás, con ir a tanta velocidad que ni la gente te pudiera ver? Lo que te ofrecemos ahora no es tan espectacular, pero puede acercarte a tu sueño. Introduce este sencillo password

SLUGPACE

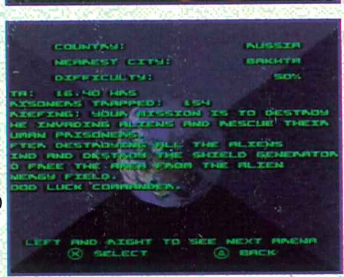
Krazy Ivan

PLAYSTATION

- Seleccionar fase:

Comienza el juego eligiendo la opción 'Start Game' en la pantalla de Títulos. Cuando la pantalla azul aparezca con la misión rusa presiona DERECHA para moverte a la misión japonesa. Antes de que aparezca la información en pantalla mantén presionadas X y ABAJO-IZQUIERDA. Para elegir una dirígete al punto del globo en el que quieras jugar. Mira a las ciudades cuando pasen por el globo y serás poco a poco capaz de empezar la misión que tú elijas. Después de elegirla verás los objetivos. El resto lo dejamos en tus manos.





Virtua Fighter Kids



SEGA SATURN

- Jugar como DURAL:

Ilumina a Akira en la pantalla de selección de personajes y presiona ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA + A.

No puedes perder la oprtunidad de disfrutar de él.

-Jugar como GOLD DURAL:

Si el anterior truco te ha parecido fabuloso, seguro que éste te lo parecerá mucho más. Atento. Ilumina a Akira al igual que antes, pero ahora utiliza ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA + A.

-Acceder al modo 'WIRE FRAME' (modo 'alambre'):

Mantén pulsada la tecla L mientras eliges un personaje. Mantenlo pulsado hasta que comience el juego. Es un poco incómodo pero no me puedes negar su originalidad.





-Acceeder a 'FISH HEAD DURAL' (Dural con cabeza de pez):

Haz los trucos que te ofrecíamos en primer y segundo lugar (modo Dural). Cuando aparezcan las opciones 'Normal' y 'Kids Mode' mantén pulsada C hasta que comience el enfrentamiento.

-Diferentes ángulos:

Para seleccionar diferentes ángulos para la cámara en el 'Watch Mode' presiona X cuando comience la lucha. Presiona entonces cualquier botón (IZQUIERDA, SHIFT, DERECHA SHIFT, X, Y, Z, A, B, C) para seleccionar el ángulo que más te guste.

Bust-a-move 2

SEGA SATURN

- Llegar al final:

Si decides seguir los caminos normales te prometo que te será sumamente difícil ver el final. Para que te resulte más fácil te ofrecemos este truco: pulsa en la pantalla de "Start": X, IZQUIERDA, DERECHA y X. Con esta sencilla combinación se te abrirán todos los caminos.

Vector Man

MEGA DRIVE

- Menú de trucos:

Para acceder a este estupendo menú que, por cierto, tiene de todo, usa el siguiente código :

A, B, B, A, ABAJO, A, B, B, A.

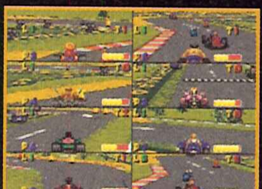
Si lo has hecho bién aparecerá una pantalla con el nombre 'Refus Q. Orbot's Private Option Screen'. Cuando finalices presiona START para comenzar. Seguro que ahora todo te resultará mucho más sencillo.



¡ Estos bólidos están locos !



BUSCO CHICO SIMPÁTICO PARA PASEO EN COCHE INOLVIDABLE...



Hasta 8 jugadores...



Imágenes en 3D...



Más de 24 circuitos...



¡ Una carrera endiablada !







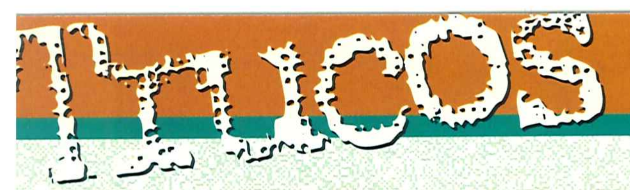








UBI SOFT - Plaza de la Uniòn N°1 - 08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
TEL : (93) 589. 57. 20 - FAX : (93) 589. 56. 60 - Internet : http//www.ubisoft.com



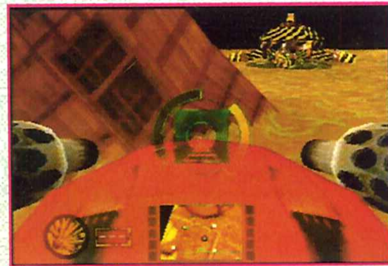
Blam: Machinehead

SEGA SATURN

-Passwords:

Nivel 1.2	Q58NM	LDZCQ	4HWGE
Nivel 1.3	TDM75	UH8OT	XO6BE
Nivel 1.4	VO1PP	JCP6VH4ULJ	
Nivel 2.1	OOF20F	OHX8Y	OE95W
Nivel 2.2	42W3T	JGK-P5K5H7	
Nivel 2.3	VR4T26EZD5	SHCMM	
Nivel 2.4	1NBCX	CXVI6 PA3K1	
Nivel 2.5	ZFOXDY5KXJQ2NGZ		
Nivel 3.1	2XVSD	AHO3J	S2MF-
Nivel 3.2	WOJ8HH	3Y8-D-7FRU	
Nivel 3.3	THYDH	OMZDU	3CZFK
Nivel 3.4	1SOOJ3	130BP	V2MW8
Nivel 4.1	YCTS6 PUUKS	28SSD1	
Nivel 4.2	Q29LH	UDUY4	21FSD
Nivel 4.3	WS7Y6	HQPIW	BOFGK
Nivel 4.4	2RHK4	RB9RU	Z1IT2
Secuencia final	UP405	C42RI2MP3P	





- Otros passwords:

Una buena lista de passswords coomo la que te acabamos de dar puede solucionarte muchas cosas, pero no tienen nada que ver con estos que te ofrecemos ahora, que son casi mágicos.

Activar todos los trucos	RDS-KKSGDBGD-SR
Desactivar los trucos	ABCDEFGHIJKLMNO
Energía infinita	HMEHMHSD9DMDQFX
Armas infinitas	HMEHMHSDVD-ONMR
Selección de nivel	KDUDK9RDKDBSHNM
Modo Ghost	—GHOSTMODEON—

Triple Play'97

PLAYSTATION

- Personajes secretos:

Dirígete a la opción 'Custom Player' dentro de la pantalla 'Manager'. Teclea un nombre y se creará un jugador de una habilidad superior.

Para añadir un súper jugador a tu equipo ve a la pantalla 'Trade Player' y cambia uno de tus jugadores por la súper estrella.

Los nombres son :

Bruce McMillan
Steve Rechstchattner
Bill McCormick
John Burk
Kevin Loh
Louise Read
Dennis Hirsch
Erik Kiss
Jon Spencer
Chris Johnson
Kevin Pickell
Mark Gipson
Mike Swanson
Geoff Coates
Edwin Gomes
David Demorest
Craig Hui
Mike sSokyrka
Frank Faugno
Gary Lam
Josh Holmes
Wendall Harlow
Eric Pauker
Tony Lee
Brent Neilsen

Pac-Man 2

MEGA DRIVE

PACMAN oculto:

En la pantalla de Passwords introduce los siguientes y presiona START. Te harán recordar viejas glorias :

PCMNORG : Pac-man original
PCJRDPW : Pac-man Jr.

Starblade Alpha

PLAYSTATION

-Continuaciones infinitas:

En la pantalla del título pulsa ARRIBA, DCHA, ABAJO, IZQ., X, X, X, START.

-Armamento infinito:

En la misma pantalla pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, START.



Black Fire

SEGA SATURN

Todos estos trucos deben ser introducidos en la pantalla de presentación.

- Todas las secuencias de vídeo:

Pulsa Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A.

- Recargar tu energía y el fuel:

Pulsa L, A, Z, A, Y, A, ABAJO, ABAJO.

Con sólo pulsar Start durante el juego obtendrás la recompensa.



NBA in the Zone

PLAYSTATION

- Equipos clásicos:

Si quieres revivir algunos de esos maravillosos partidos entre L.A. Lakers, Chicago Bulls y Boston Celtics no tienes más que seleccionar uno de estos tres equipos en la pantalla de selección y presionar TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO al mismo tiempo. Disfrútalo.

¡SORTEAMOS 10 SEGASATURN! Y 20 JUEGOS

BASES

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista Hobby Consolas, que envíen el cupón de participación , con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; Hobby Consolas ; Apdo. Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en el sobre: "TOMB RAIDER".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán DIEZ que ganarán una consola SegaSaturn con el juego «Tomb Raider». Posteriormente se extraerán otras DIEZ cartas más cuyos remitentes ganarán un juego de «Tomb Raider» para SegaSaturn. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso todas las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de noviembre de 1996 al 30 de diciembre de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de enero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA CONSUMER PRODUCTS y HOBBY PRESS, S.A.

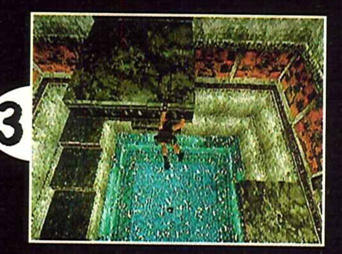
SEGA CORE



TOMB RAIDER

1


2


3


4


5


6


Ante ti tienes un reto para comprobar si eres un jugón digno de enfrentarte a este genial «Tomb Raider» para SegaSaturn. Hemos sacado estas seis pantallas del juego y hemos modificado una de ellas, introduciendo un elemento que no está en la realidad. ¿Serías capaz de decirnos qué pantalla es la falsa?



Cupón participación TOMB Raider

Nombre .... Apellidos ....

Dirección .... Población ....

.... C.P. .... Tel ....

La pantalla falsa es la nº 2

Recorta, copia, o fotocopia este cupón y envíanoslo a Hobby Press, Revista Hobby Consolas (Concurso TOMB RAIDER); Apdo. de Correos 400. 28100 Alcobendas.

P C F Ú T B O L 5 . 0

Este año PCFÚTBOL te da más que

Así es. Cada vez somos más los que hacemos PCFÚTBOL, cada vez usando herramientas de desarrollo más sofisticadas y cada vez invirtiendo más horas de trabajo. Y los resultados, lógicamente, se notan.

Se notan en la base de datos, dotada este año de estructura profesional, por bloques de información, para que encontrar cualquier dato de cualquier jugador de Primera, Segunda y Segunda "B" sea cuestión de segundos.

Se nota también en el Manager, al que ya no falta nada para ser como la vida misma: contratos a los jugadores, empleados del club, parking y otros servicios en el estadio, seguros médicos...

Se nota en el simulador, que ya no tiene nada que envidiar a los mejores del mundo: perspectiva 3D, terreno de juego virtual y cámara móvil, para seguir la jugada desde el ángulo que quieras.

Y se nota en los detalles. Cientos de ellos que te van a sorprender están repartidos por todo PCFÚTBOL. Entre otros muchos, el mejor programa de quinielas del mercado y el software para conectarse directamente a Infofútbol.

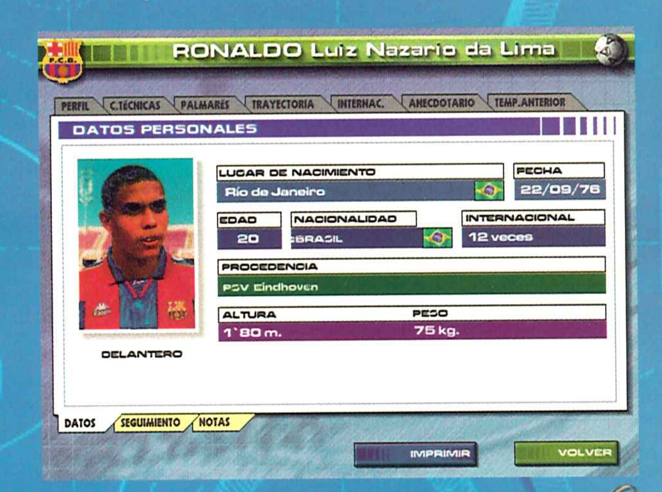
Como puedes ver, en lo único que no se nota tanto esfuerzo es en el precio. Por eso tenemos la esperanza de estar haciendo el PCFÚTBOL que quieres.

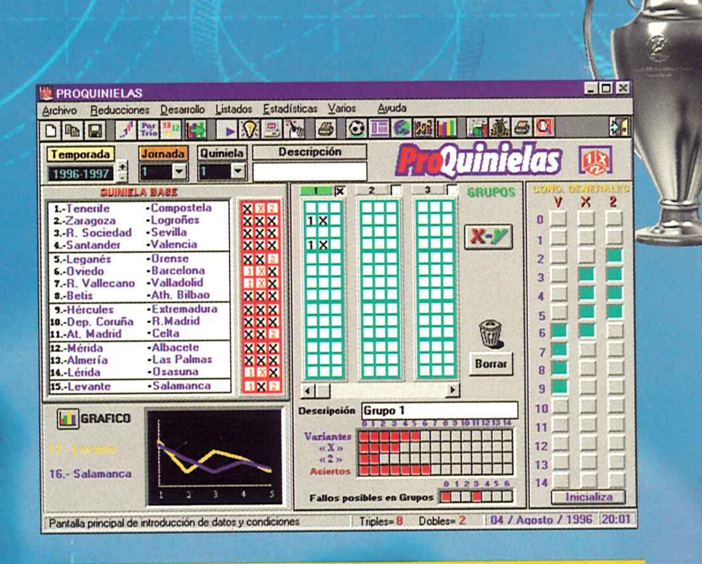
Hasta muy pronto,
un saludo:

Michael Robinson

Información ***toda la que puedas imaginar***

Con una base de datos profesional de los 122 equipos, entrenadores y más de 2.600 jugadores de las categorías nacionales. Bloques de información con datos personales, perfil, características técnicas, trayectoria, anecdotario, palmarés y última temporada.





ProQuinelas ***el mejor programa del 1-X-2***

Para que a los amantes del fútbol ya no les falte nada en PCFÚTBOL. El programa de quinielas más completo del mercado entra a formar parte del proyecto. Con cinco años de estadísticas acumuladas y la posibilidad de hacer todo tipo de reducciones.











PC FUTBOL
El PROGRAMA *de* MICHAEL ROBINSON



nunca... El precio es el de siempre.





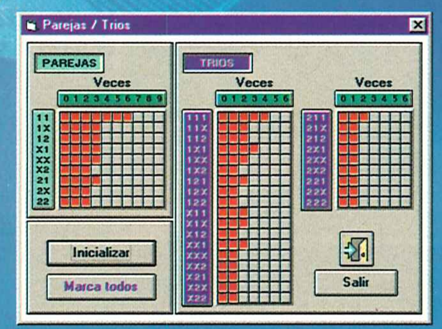


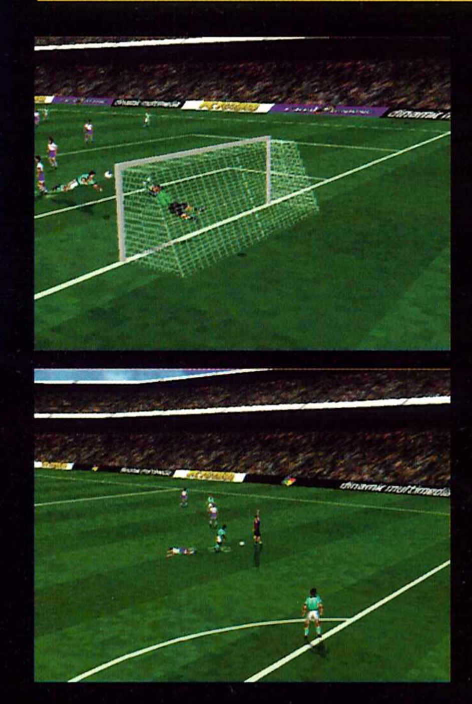
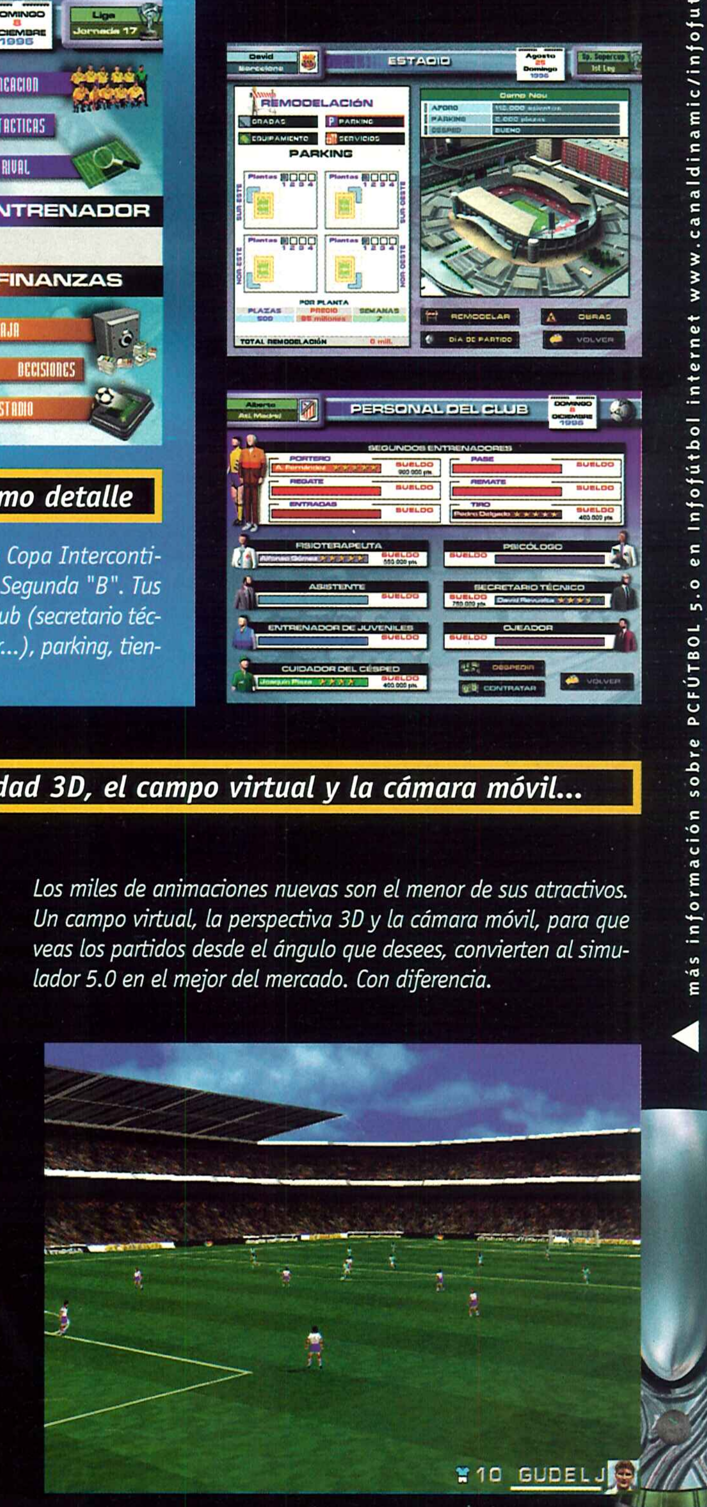

Manager **Realismo hasta el último detalle**

Ahora el reto es aún más difícil y atractivo: la Copa Intercontinental será el objetivo, pero comenzando desde Segunda "B". Tus nuevas atribuciones: contratos, empleados del club (secretario técnico, fisioterapeuta, segundo entrenador, ojeador...), parking, tiendas del club en el estadio, seguros médicos...

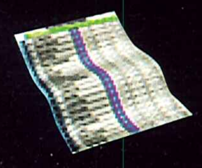
Simulador 5.0 **la espectacularidad 3D, el campo virtual y la cámara móvil...**

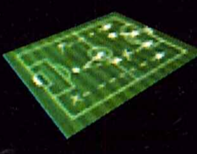
Los miles de animaciones nuevas son el menor de sus atractivos. Un campo virtual, la perspectiva 3D y la cámara móvil, para que veas los partidos desde el ángulo que desees, convierten al simulador 5.0 en el mejor del mercado. Con diferencia.



más información sobre PCFÚTBOL 5.0 en Infofútbol internet www.canaldinamic.es/infofut

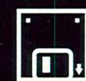






MUY PRONTO A LA VENTA

Proximamente disponible en versiones "nativas" tanto para DOS como para Windows™95 aprovechando toda la potencia de la nueva tecnología DirectX™



8 disquetes
DOS/8MB
Windows'95/8MB



1 CD-ROM
DOS/8MB
Windows'95/8MB

Por sólo: 2.995 Ptas.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



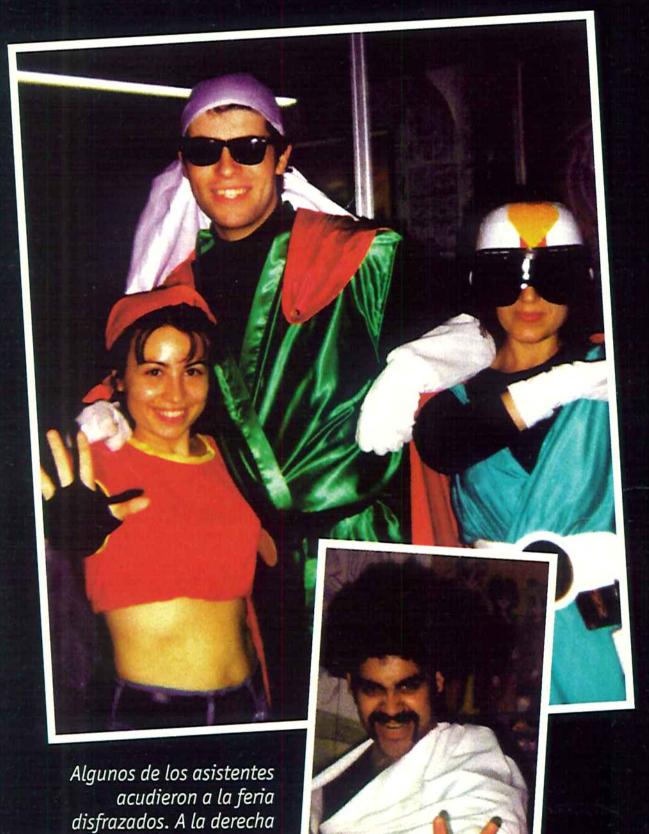
tel 91 658 60 08 *fax* 91 653 20 15 www.canaldinamic.es/dinamic



Tras la "avanzadilla" del mes anterior os ofrecemos una relación de todo aquello que pudimos ver y comprar en "el gran mercadillo del otaku". Ademas, también os damos un avance de los últimos lanzamientos de animes basados en videojuegos (por supuesto con fecha de salida nipona, porque lo que es aquí, aún les queda bastante).

LO MEJOR DEL "SALÓN DEL MANGA Y EL VIDEOJUEGO" DE BARCELONA





Algunos de los asistentes acudieron a la feria disfrazados. A la derecha podemos ver a "El Maestro de las Artes Parciales", ¿disfrazado? de Mr. Satán.

Ya imaginábamos que nos íbamos a encontrar con un buen montón de novedades, y por eso fuimos preparados con el dinerillo que nos dio tiempo a ahorrar desde la edición del año pasado, (el cual nunca es suficiente si quieres comprar todo lo que te gusta).

El público más otaku puso la nota de color envolviéndose en disfraces de personajes de anime famosos provenientes de Dragon Ball, Ranma 1/2 y Sailor Moon, al estilo de las míticas fiestas niponas. El ambiente que allí se respiraba tenía los pelos teñidos de rubio y, tras la simpática acogida del público a los escasos asistentes disfrazados que por allí pululábamos, parece ser que FICOMIC, (la compañía responsable del salón), piensa organizar un concurso de disfraces para el próximo año. Ya sabéis, a buscaros un disfraz chulo. Y no vale ir todos de Songokuh, que hay que ser más originales.

Puesto que el mes pasado hicimos mención de los stands que se montaron en el salón, ahora pasamos a comentaros algunos de los artículos más interesantes que en ellos se vendieron.

Para jugar y coleccionar.
Cromos tarjetas y cartas.

Como siempre, pudimos encontrar una gran variedad de tarjetas, aunque las más frecuentes eran, ¡cómo no!, de Dragon Ball:

- **DRAGON BALL GT TRADING COLLECTION:** Se trata de una serie que consta de 90 imágenes normales y 11 brillantes basadas en el inicio de la serie de DBGT. Se pueden encontrar en 2 sobres de diferente presentación: un sobre con 11 cromos normales + 1 brillante + 1 pegatina, o bien un sobre con un cromo).

- **CARDDASS DRAGON BALL GT 1 Y 2:** Se podían encontrar en gran cantidad allá donde buscases. El formato de tarjeta más antiguo de Dragon Ball sigue siendo el mejor y el más esperado por los gokuhmaníacos (y con razón).





- **BANDAI POWER LEVEL DRAGON BALL GT 2:** Mas imágenes de Gokuh, Pan y Guiru y Tranks. Esta colección rescata las imágenes de los momentos más raros de todo Dragon Ball y es una de las mejores. Se venden por máquina expendedora de tarjetas.

- **TRADING COLLECTION TAKAHASHI RUMIKO:** En esta colección podréis encontrar imágenes de Ursei Yatsura (Lamu), Maisson Ikkoku (Juliette Je t'aime) y Ranma 1/2. Las tres son series de anime que han pasado por nuestro país. Se venden en paquetes de diez cartas.

- **TRADING COLLECTION SAILOR STAR:** Primero fue Sailor Moon, después Sailor Moon R, más tarde Sailor Moon S, seguida de Sailor Moon Super S. Y ahora ¡Sailor Moon Star! El éxito de esta serie va en aumento y sus colecciones de tarjetas también. Ésta en cuestión reúne todas las series en un total de 56 cards (45 normales y 11 brillantes).

Las colecciones de tarjetas despertaron el interés de mucho público. Las más abundantes fueron, -no podía ser de otro modo-, las de Dragon Ball.

- **P.P.CARD SAILOR STARS:** Esta serie tiene imágenes de Sailor Stars y Sailor Moon Super S. Tiene un total de 98 tarjetas y para los coleccionistas de Sailor Moon diré que esta serie corresponde a la parte 14. Las imágenes ha sido muy bien seleccionadas.



Sailor Moon es otra de las series con más colecciones de tarjetas. SailorStars es la última de ellas.

- **BARAJAS:** Ultimamente se están poniendo muy de moda las barajas de cartas con imágenes de series de anime, y es por esto que en el salón se han dejado ver barajas de póker de Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma l/2, Macross Plus, Taiho Shichauzo (¡Estas Arrestado!), Techi Muyo... La cuestión es si uno se puede poner a jugar con estas cartas como si tal cosa con el riesgo que implica el hecho de que se te manchen y se te doblen. Yo, desde luego, no lo haría.





Novedades manga.
Volúmenes para soñar.

En este terreno hubo muchas novedades, sobre todo en lo que a ediciones españolas se refiere. Tanto Norma Editorial como Planeta-deAgostini lanzaron unos títulos increíbles que se solicitaban por los otakus desde hace ya algún tiempo.

Por parte de **PLANETA DEAGOSTINI** podemos encontrar un volumen recopilatorio de ilustraciones de **Dragon Ball** (extraído directamente de la edición japonesa que consta de 7 tomos, de los cuales éste es el primero), al que han titulado **"Dragon Ball Ilustraciones Completas"**. Es un lujo ¡¡¡traducido al castellano!!! que hará las delicias de todo aquel que se precie de ser seguidor de Akira Toriyama. Además también han sacado el **"Taller de Manga de Akira Toriyama"**, un divertido y didáctico libro con el que quienes quieran iniciarse en el manga podrán aprender a dibujar al estilo que usaba el gran maestro cuando hacía Dr.Slump. Un pasón que os aconsejo comprar.

«Dragon Ball Ilustraciones Completas» y el «Taller de Manga Akira Toriyama» son dos libros de un interés enorme, sobre todo para quienes estén interesados en seguir el estilo de este genio del manga.

Tras el cierre del Shonen Mangazine de Planeta (por su escasa venta) algunas series que gustaban a los lectores han sido rescatadas en formato de cómic americano e igualmente las hemos podido encontrar en el salón. Estas son **"Gun Smith Cat's"**, **"Ah! Mi Diosa"** y **"3x3 Ojos"**, lanzamientos acompañados a su vez por **"Gundam 008,011"**.

NORMA COMICS nos ha sorprendido con una serie de lanzamientos buenísimos que serán la delicia del buen otaku. Atentos al nuevo formato **Gran Volumen** porque sus títulos son geniales. El primero es **"Jam!!"**, un manga de Sora Inou con claras referencias de "Gun Smith Cat's". El segundo título es **"Shadow Lady"**, y con él Norma logra mantener en cartel 3 obras de un mismo autor (Masakazu Katsura). La tercera colección es ni más ni menos que "RG Veda", una de las historias mas fascinantes del estudio **Clam** que poco a poco se va abriendo paso entre los otakus españoles. Estos tomos "Gran Volumen" tienen un precio de 1500 ptas, y os los recomiendo porque verdaderamente son joyas del manga.



Un dibujo de gran calidad avala esta obra de Katsura que contiene los ingredientes más atractivos del manga actual, incluyendo ciertos elementos eróticos en la mayoría de sus historias.





Acción y más acción son las claves de Jam!!, un manga de gran calidad en lo que se refiere a las técnicas de dibujo y que no deberían dejar pasar de largo los otakus más fervientes. Lo peor es su precio, pero la calidad hay que pagarla.

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 49 - 350 PTAS

Nintendo Acción

Previews:
DKC 3
Tintín 2
NBA Live '97
Prince of Persia 2

DOSSIER
Así serán los juegos de lucha del futuro
KI Gold
SF Alpha 2
MK Trilogy

¡¡Primeras imágenes!!
Mario Kart llega a N64

Regalamos mochilas, riñoneras y bolsas de Tintín

Avanzamos los mejores juegos para Super Nintendo que llegarán esta Navidad. DKC3 será el rey, pero no os perdáis el reportaje sobre Titus, ni la última entrega de NBA Live.

La cosa está que arde en Game Boy. Os avanzamos todos los nuevos juegos portátiles que nos vienen.

No sólo presentamos el último Street Fighter que ha llegado a SNES, sino que además os regalamos un bonito póster.

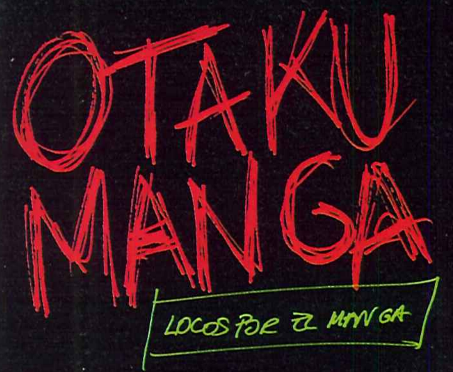
Aquí podéis descubrir cómo será uno de los juegos que causará más conmoción en N64. Y es que cuando Mario mete el turbo de su kart...

Participa en el concurso que hemos preparado con Infogrames y Nintendo España, y llévate lotes de productos Tintín y un montón de cartuchos.



Hablamos de juegos.

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO



Novedades anime.
LA LUCHA SIGUE "ANIMANDOSE".

Estas son algunas de las novedades en anime sobre videojuegos que en breve saldrán (o acaban de aparecer) en Japón. A ver qué os parecen.

• **LOS LIOS DE LOS NIGHT WARRIORS.** El próximo año verán la luz cuatro OVAs de 40 minutos cada uno, basados en la saga más oscura de Capcom **"Darkstalkers"**, y **"Vampire Hunter: The Animated Series"** será el título con el que se darán a conocer. En el opening salen todos los personajes del videojuego haciendo sus súper ataques más conocidos y mostrando una parte de su carácter.

El guión promete ofrecernos una serie alucinante a la altura del film de Street Fighter. Para los desesperados por conseguir estos OVAs diré que su fecha de salida esta prevista para Marzo, Junio, Septiembre y Diciembre del próximo año (larga espera).





Aquí podéis ver algunos de los bocetos que se han empleado para la realización del OVA del famoso "Darkstalker".

• **UN REFUERZO PARA GOUKAIZER.** Ya hace un año que **Technos** lanzo para la consola **Neo-Geo** un videojuego llamado **«Voltage Fighters Goukaizer».** Pues bien, ahora nos vienen con una serie de tres OVAs basados en este, que como sabrán quienes lo hayan jugado, tiene diseños de Masami Obari (ilustrador de las versiones animadas de **Fatal Fury**). El nombre de los OVAS: **Choujin Gakuen Goukaizer** (Goukaizer, Escuela de Super Hombres). El protagonista es Hayato, quien tiene en su poder una piedra que le transforma en un súper hombre cuyo nombre es Goukaizer.

Las fechas de salida de los OVAs son 27 de Septiembre (con una duración de 45 minutos), 22 de Noviembre (30 minutos) y 31 de Enero (50 minutos). Además, en las primeras ediciones de las cintas se regalarán unos pequeños posters de coleccionista (algo típico en Japón). La compañía que lo edita es **Giaga Communications.** Las ventas se han asegurado al poner a la venta el pasado mes de octubre en Japón un juego de Goukaizer para **PlayStation** que ¿llegará a España? No sé, no sé...

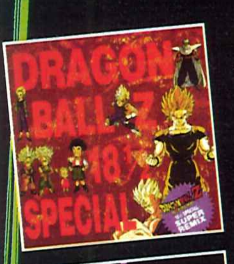




Estas imágenes corresponden a la OVA de "Goukaizer" que como sabéis proviene de un juego para Neo Geo.

Banda sonoras: música de anime y videojuegos.

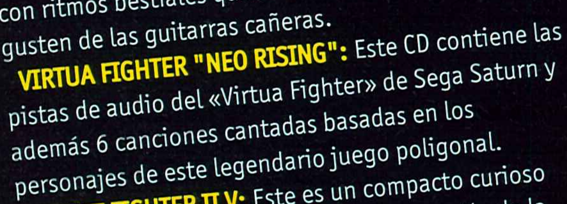
Otro de los grandes protagonistas fue el apartado de CDs. Se podían encontrar todo tipo de bandas sonoras junto con versiones de sintonías de animes y videojuegos.



DRAGON BALL Z 18 1/2 SPECIAL: Hace ya algún tiempo se lanzó un CD con las canciones mas famosas de Dragon Ball remezcladas y fusionadas con ritmos discotequeros bajo el título "DBZ 18 1/2 Special". Pues bien, esta es ahora la secuela con las canciones de los últimos 10 CDs de Dragon Ball Z y con un acabado de remezcla bastante mejor que su antecesor.

X ORIGINAL SOUNDTRACK: Este compacto recopila los temas del recientemente estrenado anime "X" basado en el manga que aquí vimos publicado bajo el titulo "X 1999". Mientras esperamos la llegada del film podemos al menos ir disfrutando de su increíble banda sonora.

DRACULA BATTLE PERFECT SELECTION II: ¿Recordáis las músicas de las míticas aventuras del intrépido Simon en la saga Castlevania? Este compact (segunda entrega) contiene los temas principales de cada saga con ritmos bestiales que serán la delicia de los que gusten de las guitarras cañeras.





VIRTUA FIGHTER "NEO RISING": Este CD contiene las pistas de audio del «Virtua Fighter» de Sega Saturn y además 6 canciones cantadas basadas en los personajes de este legendario juego poligonal.



STREET FIGHTER II V: Este es un compacto curioso porque recopila los temas principales no sólo de la serie de animación de «Street Fighter», sino también los del film de anime que por cierto Canal Plus emitirá esta Navidad. Lo bueno es que las pistas del film son las originales y no las que los americanos insertaron después.



THE KING OF FIGHTERS '96: El penúltimo gran juego de la casa SNK (el ultimo es «Samurai Shodown 4») ya tiene su CD que recopila todos los temas instrumentales del juego así como todas las voces de los luchadores y efectos especiales.



Y esto fue lo más destacado del Salón. Ya sólo queda esperar al siguiente y mientras tanto nos vemos cada mes en el Otaku Manga.

Matta Raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

Concurso LOCK-ON

¡Sorteamos 20 pistolas!

1. ¿Qué tipo de rayo emite la pistola?

a. Laser
b. Infrarrojo
c. Ultravioleta

2. ¿Qué alcance tiene el rayo?

a. 40 metros
b. 10 metros
c. 5 metros

3. Si juegas en grupo ¿dónde tienes que disparar?

a. Al corazón
b. A los visores de los otros.
c. A la pistola de los otros.

Si quieres convertirte en un luchador virtual estás de suerte. Adivina la respuesta a las preguntas que hacemos sobre Lock-On y podrás ganar una de los 20 equipos pistola-casco que sorteamos.



Bases del concurso LOCK ON

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón de participación , con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Hobby Consolas ; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre: "LOCK ON".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTE que serán ganadores de una pistola virtual Lock On. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso todas las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de noviembre de 1996 al 30 de diciembre de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de enero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: BANDAI y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN LOCK ON

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Población ....

C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son:

1..........2..........3..........



VIRTUA FIGHTER 3

LA LUCHA SE HACE REAL



SEGA LO HA VUELTO A CONSEGUIR. UNA VEZ MÁS HA ROTO TODOS LOS MOLDES PARA REALIZAR UN JUEGO QUE SE ADELANTA A SU TIEMPO. Y EL DESTINO HA QUERIDO QUE SEA DE NUEVO "VIRTUA FIGHTER" EL ENCARGADO DE DAR ESTE PASO. AHORA YA NADIE LE PODRÁ CUESTIONAR SU CONDICIÓN DE MITO.

Ya os hemos contado muchas cosas acerca de él, pero desde hace unas semanas está a vuestra entera disposición en los salones más importantes del país. No importa que os gusten o no los juegos de lucha, se trata de un juego que se sitúa por encima de géneros y preferencias. Es un programa revolucionario, tanto a nivel gráfico como jugable.

Gran parte de culpa la tiene el nuevo soporte creado por **Sega**, cuyo número de serie coincide curiosamente con el del propio juego: **el Model 3.** Este maravilloso hardware es capaz de mover un millón de polígonos por segundo, utilizar todo tipo de sombras y texturas, hacer virguerías con efectos visuales imposibles... eso por poneros unos cuantos ejemplos. De ahí que las imágenes que coloca en pantalla este juego no se parezcan a nada que hayáis visto últimamente, salvo en algunas "intros" de determinados juegos en las que se utilizan imágenes generadas por ordenador. De hecho, la primera vez que se presentó el juego ante el gran público todo el mundo pensó que se trataba de una "intro" o la "demo" realizada por **SGI.**

Y es que el aspecto de los luchadores apenas deja algún resquicio que revele su origen poligonal. Sus cuerpos están perfectamente moldeados, su aspecto es casi humano, y se aprecian detalles como el movimiento de los ojos, el pelo o los músculos del cuerpo.

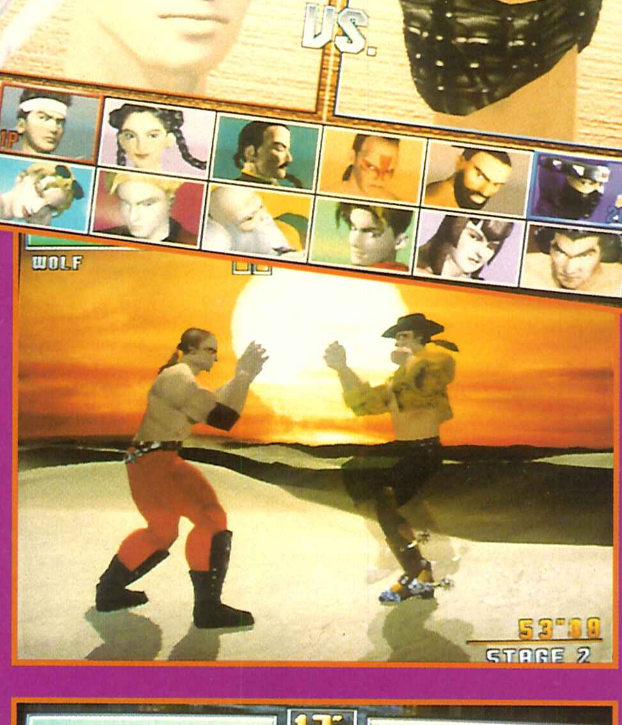
Además, ahora pueden desplazarse libremente por todo el escenario, gracias a un botón habilitado para tal efecto. Esta nueva posibilidad aumenta el nivel de jugabilidad y además permite a los luchadores combatir a distintos niveles de altura, ya que casi todos los escenarios cuentan con zonas elevadas, como escaleras, rocas, etc. Un efecto que jamás se había visto en un juego de lucha.

Pero toda esta revolución gráfica no oculta la extraordinaria jugabilidad del programa, aumentada con respecto a las anteriores secuelas gracias a las nuevas posibilidades en los desplazamientos.

Pero mejor es que vayáis corriendo a probar esta maravilla, y descubráis una nueva concepto de video juego. Os lo aseguro, es el no va más.



En «Virtua Fighter 3» los decorados no son fotos inertes al fondo de la pantalla. El sentido de la tridimensionalidad llega hasta tal punto que los luchadores pueden subirse encima de las escaleras o de cualquier montículo que se encuentre sobre el suelo. Ningún juego hasta ahora había alcanzado un nivel tan real en este sentido. La culpa de todo esto la tiene una placa llamada Model 3.





ESTE PROGRAMA SUPONE UNA AUTÉNTICA REVOLUCION GRÁFICA Y JUGABLE. EL MODEL 3 DEMUESTRA QUE SUS POSIBILIDADES SON INMENSAS.





Se acabó la lucha en un sólo plano. En este juego los personajes pueden desplazarse por todo el escenario, moviéndose también hacia adentro y hacia afuera, mediante un botón habilitado para ello. Con él se pueden esquivar algunos golpes del rival.



ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

LAST BRONX

LUCHA EN LAS CALLES

Mucho ha tardado en llegar este juego a nuestro país, después de que se presentará en Japón allá por el mes de Abril. Algo os contamos sobre él en aquella ocasión, asi que recordaréis que tiene la firma de **AM#3**, los responsables de dos de la joyas más impresionantes de los últimos tiempos, **«Manx TT»** y **«Sega Rally»**.

«Last Bronx» no se aparta de los juegos de lucha de la última hornada, liderados por el incombustible «Virtua Fighter». Sin embargo, cuenta con sus correspondientes rasgos identificativos, a saber: los decorados sacados de los **suburbios de Tokyo**, el sensacional diseño de los **ocho luchadores**, con formas perfectamente moldeadas, y la utilización por parte de estos de armas propias de la lucha callejera, como **"nunchakus", palos o cuchillos** de todo tipo. Lógicamente, el protagonismo de los combates recae sobre todos estos utensilios, que se convierten en el instrumento principal de ataque de los luchadores.

Parece claro que la intención de los programadores es simular las peleas típicas de las **películas de artes marciales**, de ahí que en este juego abunden los movimientos rápidos, los gritos amenazadores, y no se haya dotado a ningún personaje con golpes sobrenaturales, o que incluyan algún fuego de artificio.

Estamos ante un representante más de la moda imperante dentro del género que, sin muchos alardes, satisfará a aquellos que busquen pasar un buen rato repartiendo golpes.



Todos los personajes del juego aparecen equipados con las armas típicas de la lucha callejera, como palos o nunchakus. Con ellos efectúan la mayor parte de sus ataques hacia el rival.







Todos los escenarios del juego pertenecen a zonas urbanas típicas de Tokyo. Sega quiere emular la lucha de la películas clásicas de artes marciales.

CONCURSO

JUNGLA DE CRISTAL

LA TRILOGÍA

Sorteamos 25 juegos y 100 camisetas.



Simplemente averigua la respuesta correcta a estas cuatro preguntas y entra en nuestro sorteo.

1. ¿Quién es el protagonista de la historia?
a. Brad Pitt
b. Bruce Willis
c. Tom Hanks

2. ¿Cómo se llama el edificio donde nos enfrentamos a los terroristas?
a. Empire State Building.
b. Tacataca.
c. Nakatone.

3. ¿Dónde transcurre la segunda parte del juego?
a. En un aeropuerto.
b. En una autopista.
c. En el zoo.

4. ¿En qué vehículo vamos montados en la tercera parte?
a. En un camión.
b. En una moto.
c, En un taxi.

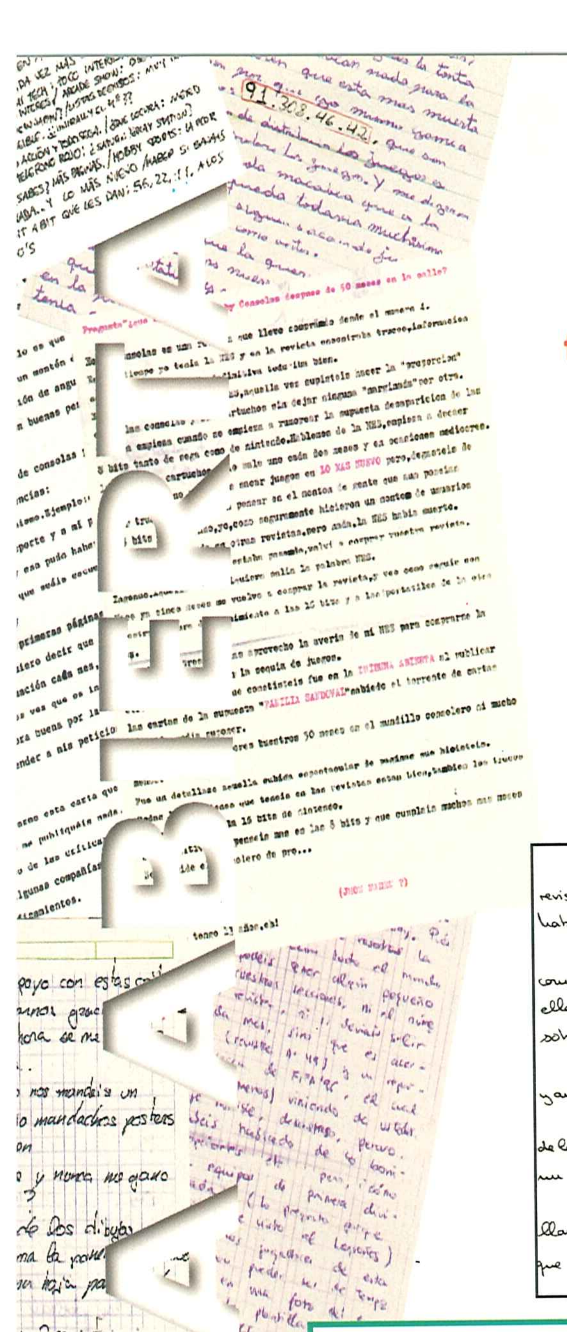
HOBBY CONSOLAS



Bases del concurso Jungla de Cristal , (La Trilogía)
1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón de participación , con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Hobby Consolas ; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre: "LA JUNGLA DE CRISTAL LA TRILOGÍA".
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTICINCO que serán ganadores de un juego de La Jungla de Cristal para Playstation y una camiseta. Posteriormente se seleccionarán SETENTAICINCO cartas más que recibirán una camiseta de La Jungla de Cristal. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el concurso todas las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de noviembre de 1996 al 30 de diciembre de 1996.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de enero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN LA JUNGLA DE CRISTAL (LA TRILOGÍA)

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad . . . .
Provincia . . . .
C.Postal . . . . .Teléfono . . . .
Las respuestas son:
1............2............3............4............



Como siempre que nos ponemos en la palestra, nos han llovido las críticas. Afortunadamente, en algunas cartas también nos decís algún que otro elogio, lo cual nos hace pensar que, por lo menos, tenemos a dos o tres lectores contentos... Bueno, en cualquier caso, gracias a todos, tanto a los que nos criticáis como a los que nos aduláis. Trataremos de que cada vez hagáis más lo segundo.

R.R. (Gerona)

"¡Sencillísimo! Entre que los juegos de la nueva generación no me gustan, la incomprensible sección de "Otaku Manga", el regalar la vida y milagros de Goku en vez de vídeos de juegos y que hayáis quitado la única sección superbuena (Hobby Classics), vuestra revista me está empezando a aburrir."

¿Como ves los últimos numeros de H C.

¡Sencillísimo!

Entre que los Juegos de la nueva generación no me gustan (quiero juegos normales, no mareos), la incomprensible sección de "Otaku Manga ¿Manga?, en vez de regalar videos de juegos la vida y milagros de Goku y la única sección Superbuena y que al menos valía para algo la quitais (HOBBY Classics) vuestra revista me está empezando a aburrir, mirad los otros números, los comentarios de Parodius, F-Zero...

¡VOLVED a SER COMO antes!

¡Una penita! ¡que podeis hacerla mejor.!

R.R. GIRONA.

Siempre he pensado y sigo pensando que vuestra revista es la mejor del sector, pero lleváis una temporada que habéis mezclado dos temas que a mi entender no justifico.

Cuando quiero pan voy a la panadería, y cuando compro una revista sobre consolas quiero información sobre ello, y en la vuestra me encuentro que además informáis sobre el Manga.

Esa información repercute en el precio de la revista, y aunque a alguno no nos guste, a pesar de todo seguimos pagando.

Pero con lo del último mes ya se ha llegado al colmo de la desesperación: Tener que pagar 255 pts más por incluir un video sobre Manga.

Por favor, no mezclar "churras con merinas" o si no llamar a vuestra revista HOBBY-MANGA-CONSOLAS, con lo que entonces me plantearé el seguir comprándola.

Rafael Burguera (Bilbao)

"Siempre he pensado que vuestra revista es la mejor del sector, pero lleváis una temporada mezclando dos temas que a mi entender no justifico. Cuando compro una revista de consolas quiero que me informen de ello y en vuestra revista me encuentro que además informáis sobre manga (...) y aunque algunos no nos guste seguimos comprando. Pero lo del último mes ya ha llegado al colmo de la desesperación: tener que pagar 255 pts más por incluir un vídeo sobre manga. Por favor, no mezclar las churras con las merinas."

El Contrabandista Galáctico (Málaga)

"Sigo esta revista desde el número 1 y muchas cosas han cambiado desde entonces, puede que hasta yo.

Si bien es cierto que se ha mejorado mucho el diseño, también han ido a peor en otras cosas. Ejemplos:

Contrapunto: sección vulgar que incita a la violencia sólo por tener una consola diferente.

Sección manga, páginas que perfectamente podían dedicarse a temas relacionados con las consolas.

Y tengo que criticar el pasado número: he tenido que pagar 255 pelas por un vídeo que nunca hubiera comprado (...) y que no tiene absolutamente nada que ver con lo que quiero comprar."

¿Qué tal?, Saludos a todos

Quisiera contestar a la pregunta ¿Cómo ves los últimos números de HobbyConsolas?

Regular es mi respuesta.

Sigo la revista desde el número 1 (en la portada Bart Simpson) y muchas cosas han cambiado desde entonces, puede que hasta yo.

Si bien es cierto que se ha mejorado mucho el diseño, también han ido a peor otras cosas. El contenido, en general, es más pobre. Ejemplos:

• Sección muy vulgar que incita a la violencia sólo por tener una consola diferente. Hombre, y que no diga Amalio que son los lectores los que se insultan, [illegible] ~~[illegible]~~ que esta sección ~~[illegible]~~ y esto es lo que me da más pena, para "contestarse" (llamese pelearse) unos a otros. Estas dos páginas se podrían dedicar a novedades, repasar la historia del videojuego, a chistes dibujados, que sé yo...

• Sección manga. El nombre mismo lo dice, unas 2 ó 3 páginas que perfectamente se podrían dedicar a temas relacionados con las consolas (Noma indirecta!)

• Y como no, tengo que criticar el pasado número. He pagado 255 ptas por un vídeo que nunca hubiera comprado. No es que sea "roña", es que o me lo das gratis o no tengo porqué pagar yo un duro por algo que no quiero y que, encima, no tiene absolutamente nada que ver con lo que quiero comprar, que no es otra cosa que una revista de consolas.

Snake Plisken (Madrid)

"La revista está bastante bien, pero le faltan cosas y le sobran otras como la película de Bola de Drac a costa de subir el precio. Le falta mayor nitidez y mejores colores, a veces las pantallas dan pena. Le faltan CDs con demos, le sobran páginas manga y le falta la gracia en algunos comentarios. De todos modos gracias por esta revista que tanto quiero y que cada mes sale al quiosco cargada de sorpresas".

SNAKE PLISKEN el gercho en
I996`97 RESCATE EN ALCALA DE LAS

HOLA OTRA VEZ, Y DIGO OTRA VEZ PORQUE DESPUES DE COMPRAR TODOS
LOS NUMEROS DE LA REVISTA DESDE EL NUMERO I
YA CASI SOIS DE LA FAMILIA;
EN CUANTO HA LA PREGUNTA COMO VEIS LOS ULTIMOS NUMEROS DE
HOBBY CONSOLAS .
LOS VEO VIEN EL TAMAÑO DE LA LETRA ES ADECUADO Y SE LEE SIN PL
PLOBLEMAS , que ganas de bromas tengo
AHORA EN SERIO ,
LA REVISTA ESTA BASTANTE BIEN PERO LE FALTAN COSAS Y LE SOBRAN
OTRAS COMO LA PELICULA DE BOLA DE DRAC HA COSTA DE SUBIR EL PRECIO
Y LE FALTAN OTRAS COMO UNA MAYOR NITIDEZ Y COLORES MEJORES EL
EN LOS COMENTARIOS DE LOS JUEGOS, A VECES LAS PANTALLAS DAN PENA

Y LE FALTAN MAS VIDEOS DE JUEGOS no de manga
Y LE FALTAN CDs CON DEMOS DE JUEGOS como en la uk plystation magazine
y QUIERO MAS CONCURSOS gracias hay bastantes
Y LE SOBRAN PAGINAS DE MANGA al final cansa
y le FALTA LA GRACIA EN ALGUNOS COMENTARIOS un toque de gracia
gracioso como el comentario del tunderblade de megradrive
por ejemplo.

DE TODAS FORMAS GRACIAS POR ESTA REVISTA QUE TANTO QUIERO
Y QUE CADA MES QUE SALE EN EL QUIOSKO ESTA CARGADA DE SORPRESAS

Y SOLO ME QUEDA DESEAR MAS Y MEJORES JUEGOS HASTA EL LIMITE
UN SALUDO PARA VOSOTROS.
UN BUEN POLVO PARA LA CHICA FURIOSA DEL CONTRAPUNTO

Y UNA SUGERENCIA PARA VUESTRA REVISTA HERMANA MICROMANIA
SERIA AGRADABLE QUE REEDITASEN SUS REVISTAS MICROMANIA Iª EPOCA
Y LAS INCLUYESEN GRATIS MES A MES JUNTO CON LOS ULTIMOS NUMEROS
PARA RECORDAR LOS VIEJOS TIEMPOS.

SE DESPIDE

SNAKE PLISKEN EL GARCHO EN
RESCATE EN ALCALA DE HENARES CON LA LEGIONELA DE POR MEDIO
HASTA CERRAR MIS OJOS AL CAER.
seguire comprandome la hobby consolas

S.P. ALCALA DE HENARES(MADRID) españa, planeta tierra sistema solar
via lactea, ese planeta azul con una sola luna, que

The Day-Dream, The City-Hope.

"Perdonad por la expresión, me parecen cojonudos. Los penúltimos números han estado bastante flojos, pero en el último (el 62) os habéis rallado. La revista mejor que nunca, reportajes, noticias, el diseño estupendo... Vamos, impresionado me ha dejado y para remate la cinta de Dragon Ball. Fijaos si estoy impresionado que hasta los anuncios me han gustado cantidubi. Por cierto, cuando ya no publiquéis más mangas podíais fusionar esas páginas con "Otaku Manga" para publicar posters. En resumidas cuentas, la mejor revista de videojuegos que se ha visto nunca (ahí entran americanas, inglesas y japonesas)".

THE CITY-HOPE 29-10-1996

¿QUE TAL ?, ESPERO QUE BIEN Y CON TIEMPO.

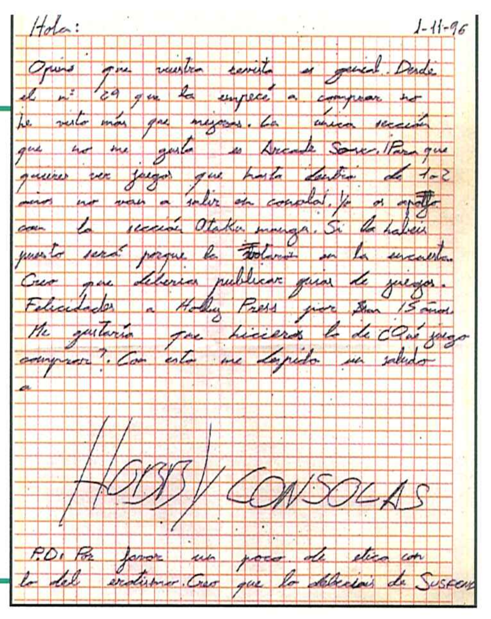
BUENO, LA RESPUESTA A VUESTRA PREGUNTA, *¿COMO VEIS LOS ULTIMOS NUMEROS DE HOBBY CONSOLAS?*, ES PARA MI SIMPLE, Y LLANAMENTE, Y PERDONAD POR LA EXPRESION, [illegible].
LA VERDAD ES QUE LOS PENULTIMOS NUMEROS, HAN ESTADO BASTANTE SOSOS, MUY FLOJOS, PERO ES QUE EN ESTE ULTIMO NUMERO(EL 62), OS HABEIS RALLADO.
LA REVISTA, MEJOR QUE NUNCA(BUEEEENOOOO, NO TANTO, NO TANTO, TODAVIA SE ECHA DE MENOS, ESE SABOR AÑEJO, QUE CASI, CASI, HABEIS RECUPERADO),REPORTAJES, NOTICIAS, EL DISEÑO, ESTUPENDO. VAMOS IMPRESIONADO ME HA DEJADO, Y YA PARA REMATE, LA CINTA DE DRAGON BALL. VAMOS DOS NUMEROS MAS COMO ESTE, Y YA PUEDO DESCANSAR EN PAZ(QUIERO DECIR EN MI SILLON HECHANDO LA SIESTECITAAAA...)
HA SIDO CURIOSO EL QUE PENSARA ENVIAROS UNA CARTA PARA FELICITAROS, Y CUANDO HE VISTO EN LA SECCION "TRIBUNA ABIERTA", LA PREGUNTA DE ¿COMO VEIS LOS ULTIMOS NUMEROS DE HOBBY CONSOLAS?, HE DICHO, ESTA ES LA MIA.
FIJAOS SI ESTOY IMPRESIONADO, QUE HASTA LOS ANUNCIOS ME HAN GUSTADO "CANTIDUBI", MUY BUENOS, SOBRE TODO EL DE BUST A MOVE 2, LA PAGINA 51,... QUIERO MAS PAGINAS DE PUBLICIDAD COMO ESAAAAA..! POR CIERTO, CUANDO YA NO PUBLIQUEIS MAS "MANGAS"(SI ES QUE SE LOS PUEDE LLAMAR ASI),¿QUE HAREIS CON ESAS PAGINAS?..., SERIA UNA ESTUPENDA IDEA, SOBRE TODO PARA MI, Y PARA MIS AMIGOS, QUE LAS "FUSIONARAIS" CON LA SECCION "OTAKU MANGA", U OS DEDICASEIS PUBLICAR POSTERS TAMAÑO REAL DE PAMELA ANDERSON, CLAUDIA, SHARON, ECT..., Y ALGUNA QUE OTRA DE UNA JAPONESILLA , A LA QUE LE MOLESTE LA ROPA.....
(POR CIERTO, COMO ESTA CARTA LA LEA UNA CHICA-MUJER, QUE HARE, O NOOOO, NOOOO, BASTAAAAA, NO ME PEGUEEEEEEEES....)
BUENA EN RESUMIDAS CUENTAS, DE LAS MEJORES, O LA MEJOR REVISTA DE VIDEO-JUEGOS QUE HE VISTO NUNCA, (AHI ENTRAN EUROPEAS, AMERICANAS, Y JAPONESAS). OS HABEIS PLANTEADO LA IDEA DE PUBLICAR EN OTROS PAISES....NO ESTARIA NADA MAL ¿NO?..

SEGUID ASI, YA FORMAIS PARTE DE LOS GRANDES.

Andrés Gago García (Madrid)

"Vuestra revista es genial. Desde el número 29 que empecé a comprarla no he visto más que mejoras. La única sección que no me gusta es "Arcade Show".

Yo os apoyo con la sección "Otaku Manga", pero creo que deberíais publicar más guías de juegos".


Hola: 1-11-96

Opino que vuestra revista es genial. Desde el nº 29 que la empecé a comprar no he visto más que mejoras. La única sección que no me gusta es Arcade Show. ¡Para que quiero ver juegos que hasta dentro de 1 o 2 años no van a salir en consola!. Yo os apoyo con la sección Otaku manga. Si la habéis puesto será porque la [illegible] en la encuesta. Creo que deberíais publicar guías de juegos. Felicidades a Hobby Press por sus 15 años. Me gustaría que hicierais lo de ¿Qué juego comprar?. Con esto me despido un saludo a

HOBBY CONSOLAS

P.D.: Por favor un poco de ética con lo del erotismo. Creo que lo deberíais de suspen[der]

Mikka Hakkinen (Madrid)

"Maravillosos. La revista consta de alrededor de 180 páginas y una gran cantidad de apartados. Además, en casi todos los números se regala algo como posters, vídeos... Sólo se le puede poner una pega: que no regalen CD's con demos para PlayStation o Saturn, pero por lo demás es una gran revista".

Mika Hakkinen:

¿Que opinamos sobre los últimos números de Hobby Consolas?

-Creo que opino lo que la gran mayoria de lectores de Hobby Consolas; Maravillosos. La revista consta de alrededor de 180 páginas y una gran cantidad de apartados. Los guionistas se centran en su Trabajo, hablar de videojuegos, en vez de meter anuncios estúpidos como otras revistas (que pelota soy).

Ademas, en casi Todos los números regalan algo, como posters, videos,... solo se les puede poner una pequeña pega, que no regalen CDs con demos para play Station o Saturn, pero por lo demas es una gran revista.

Hola, me llamo Rafa y soy un asiduo admirador vuestro desde siempre -y desde antes de esta revista-....
Siempre que compro esta revista, la verdad es que me sorprendo al ver lo que da de sí 395 pts. Casi 175 páginas de media, raro es el mes que no hacéis superconcursos (75 Nintendo 64, Gameboys a puñados.....), se os meten con vuestra [illegible], y encima tenéis la honestidad de no censurarlo (con lo que no baja vuestro prestigio sino que sube: ~~lo que más le gusta a la gente es~~ la sinceridad). Yo creo que hacéis un esfuerzo muy grande por ser líderes todos los meses, y eso acaba dando sus frutos, mejorando mes a mes. Espero que sigáis así, con vuestra política de "vender a cambio de mucho ofrecer" y me sigáis llevando al kiosko el día 30 de cada mes. Un abrazo muy fuerte,

Rafael Angel Pérez (Córdoba)

Siempre que compro esta revista me sorprendo de lo que dan de sí 395 pts. Casi 175 páginas de media, raro es el mes en el que no hacéis súper-concursos. Se meten con vosotros y tenéis la honestidad de no censurarlo. Creo que hacéis un esfuerzo muy grande por ser líderes todos los meses y eso acaba dando sus frutos, mejorando mes a mes. Espero que sigáis así, con vuestra política de "vender a cambio de mucho ofrecer"".

Si no me gustara compraría otra. Pero me encanta y no hay ninguna como esta. Yo, lo que admiro son las portadas ¡geniales! Aparte de que también me gusta el sensor, el corcho, trucos, trucos a la carta, porsupuesto las novedades y el comentario de juegos nuevos de consolas. Sobre todo cuando dais posters, cintas o cosas parecidas y las entrevistas que hacéis son geniales. Hasta habéis puesto hojas tridimensionales de Sónic 3D, no me extraña que tengáis miles de lectores. Lo que más, mola de verdad son los concursos que hacéis ¡alucinantes!
Críticas, solo puedo hacer una. Que hayáis quitado la MCD y la 32X de la lista de éxitos, los que la tienen deben estar enfadadísimos ¡que disgusto después de gastarse un dineral en ellas que os olvidéis de ellas!

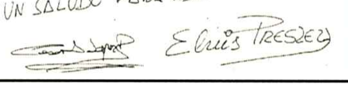
Adrián Cervera (Valencia)

"Me encanta y no hay ninguna como ésta. Yo lo que admiro son las portadas, geniales. Cuando más me gusta es cuando dais posters, cintas y cosas parecidas y las entrevistas que hacéis son geniales."

César Augusto (Madrid)

Creo que es una pena que la gente se meta con vosotros diciendo que ponéis mucha publicidad o mucho manga, cuando están como locos a fin de mes para adquirir la revista. Seguid así, porque creo que en el futuro N64, PSX, Saturn darán mucha guerra y gracias a vosotros la seguiremos viviendo".

HOLA ME LLAMO CESAR, Y TENGO 21 AÑOS, ANTES DE NADA QUIERO DECIROS QUE YO DE PEQUEÑO YA DISFRUTABA DE UNA CONSOLA (NES) Y E VIVIDO TODOS LOS CAMBIOS QUE HUBO, UNOS CAMBIOS ASI. TAMBIEN SE PRODUJERON. GRACIAS A VUESTRO GRANITO DE ARENA. NO SOLO LAS CONSOLAS ESTAN EN LO ALTO. TAMBIEN LA INFORMACION, QUE MES A MES NO ACEIS LLEGAR.
CREO QUE ES UNA PENA QUE LA GENTE SE METa CON VOSOTROS, DICIENDO QUE PONEIS MUCHA PUBLICIDAD O MUCHO MANGA, CUANDO ESTAN COMO LOCOS A FIN DE MES PARA ADQUIRIR VUESTRA REVISTA.
SEGUID ASI PORQUE CREO QUE EN EL FUTURO LA N64, PSX, SATURN DARAN MUCHA GUERRA Y GRACIAS A VOSOTROS LA SEGUIREMOS VIVIENDO.
UN SALUDO PARA TODA LA REDACCION



Pablo Paredes Beato (Madrid)

"Sinceramente vuestra revista me parece la mejor del mercado y además la de más páginas, aunque saben a poco. Mes a mes mejoráis la revista, pero la encuentro un fallo: "Otaku Manga", ¿qué tiene que ver el manga con los videojuegos? Otro fallo es el número de páginas. Podéis sacar una vez al año una Hobby Consolas que tenga 500 páginas. Y el último fallo: la publicidad".

Hola, me llamo Pablo y tengo 13 años y esta era vuestra pregunta:
¿CÓMO VEIS LOS ÚLTIMOS NÚMEROS DE HOBBY CONSOLAS?

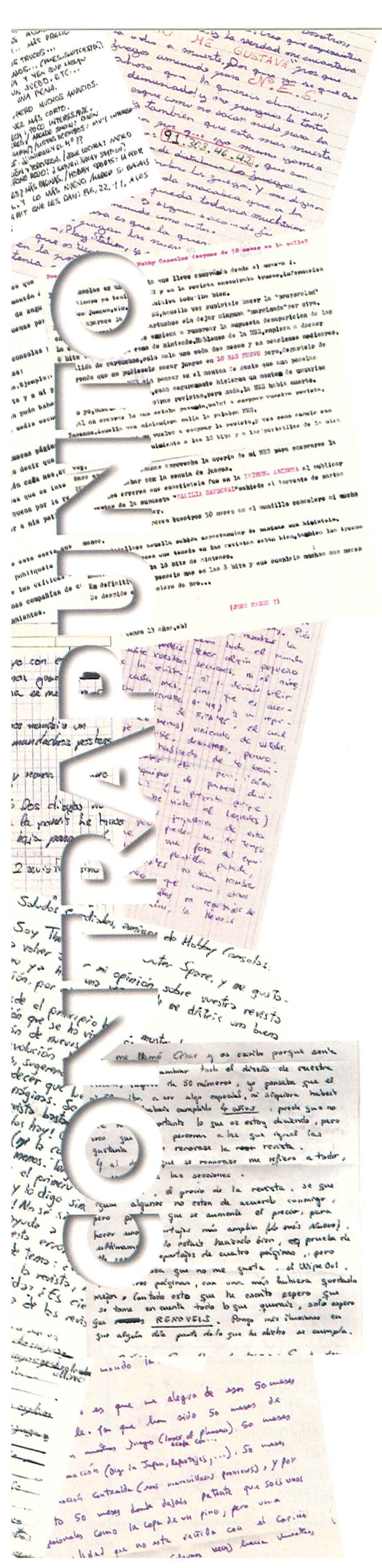
Sinceramente (y sin hacer la pelota), vuestra revista me parece la mejor en el mercado, y además la de más página, aunque saben a poco.
Mes a mes, personalmente, estáis mejorando la revista.
Pero encuentro un fallo, "Otaku Mangas", o ¿no dice en la portada de la revista "REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS" y no de manga? ¿Y que tiene que ver el manga con los videojuegos? Aunque sacan un videojuego sacado de un manga, sólo deberíais comentarlo y punto.
Otro fallo, el número de página. Ya se que me diréis que el papel está caro y bla, bla, bla... ¿Pero no podéis sacar, una vez al año (navidad), una Hobby Consolas que tenga lo menos 500 pág. (lo digo en serio)? Seguro venderíais muchas a un precio razonable (600 ptas.).
Y el último fallo, la publicidad. Publicidad en la tele, en la radio... ¡¿y también en las revistas?! Vamos hombre. Con cada vuelta de página me encuentro anuncios, que además no son precisamente pequeños, por todas partes.
Con esto ya termino mi carta, y por favor, reconsiderad mi idea de las 500 pág., porque eso es lo que la gente quiere, y si les dais lo que quieren, mucha más gente comprará la "HOBBY CONSOLAS".

DE: RAYDEN Y SHANG TSUNG
A: HOBBY CONSOLAS / NUESTROS [illegible]
Seguimos la revista desde hace 3 años y la compramos cada mes.
En todo este tiempo hemos visto de todo, cosas buenas, otras no tan buenas, en fin son aquellas cosas en las que la revista deja mucho que desear, aunque sabemos que esto va por rachas.
Pese a ello y a que la revista se [illegible] de vez en cuando un toque de atención y creemos que este es el mejor momento.
Sabemos que sea completamente imposible [illegible] [illegible] consolas y compañías se refiere, pero en cuanto a los lectores creemos que no medís a todos por el mismo rasero, y nos remitimos a que durante estos 3 años que llevamos comprando la revista, nunca hemos visto publicada ninguna carta, ni dibujo ni siquiera hemos visto trucos que os hemos pedido, nada de nada, nothing.
Es por ello que como lectores "habituales, y

Rayden Shang Tsung (Bilbao)

"Seguimos la revista desde hace tres años y la compramos cada mes. En todo este tiempo hemos visto cosas buenas y otras no tan buenas. Pese a ello y a que mereceríais de vez en cuando un toque de atención, creemos que este es el mejor momento de la revista. Sin embargo creemos que no medís a todos los lectores con el mismo rasero y nos remitimos a que en estos tres años nunca hemos visto publicada ninguna carta, ni dibujos, nothing. Por cierto, Sí a la sección "Otaku Manga", os lo habéis montado "que te cagas"".

Al grano. ¿Qué os ha parecido el vídeo de Nintendo 64?
Enviad vuestras cartas a:
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



La opinión es libre

De Francisco Javier García a Amalio Gómez.

Querido Amalio: Le escribo esta carta como un lector asiduo a su revista desde hace ya varios años. En primer lugar decirle que a mis veintidós años me considero un veterano de este sorprendente mundillo como es el de los videojuegos, con los cuales disfruto como un niño. Le digo esto para que no piense Vd. que soy el típico adolescente que está todo el día con el "taco" y el insulto en la boca.

Para empezar decirle que si mi carta publicada en el número 60 de esta revista ha hecho que usted y sus subordinados se sientan cohibidos, avergonzados o perplejos como usted dice, créanme que esa no era mi intención; pero en cambio si lo que he conseguido ha sido quitar el sueño o hacer que el destinatario de la misma se sienta incómodo, me daré por satisfecho.

Estimado D. Amalio, esta sección la crearon ustedes precisamente para esto, suscitar la controversia, la discusión e incluso alguna palabra fuera de lugar para hacer constar el enfado y malestar del lector sea cual sea el motivo.

Remitiéndome a mi caso (al que usted hace referencia) le diré que en ningún momento califiqué a nadie de nada, simplemente me limité a definir actitudes, como la que lleva esta compañía, "cuyo nombre omito para no dar más pistas". Esa es la auténtica falta de respeto y el descarado desprecio hacia las personas.

Para finalizar, simplemente decirle que lamento mucho que haya sido usted (y ahora hablo como crítico) el que ha salido al paso de mis declaraciones y no el personaje en cuestión, porque eso demuestra que este señor o no se molesta en ojear la mejor publicación en el sector, lo cual es grave, o que hace oídos sordos lo cual demuestra cuales son los verdaderos intereses de él y de su empresa.

Sin más, felicitarle por su excelente trabajo y agradecerle que haya hecho públicas mis denuncias.

Todos mienten

Un Hobby Consolero Mai.

Y es verdad. TODOS MIENTEN. Leo todos los comentarios de esta sección y en realidad sigo creyendo que TODOS MIENTEN.

Y es por un sentimiento que llevamos todos dentro, ¡todos!, donde defendemos lo nuestro por encima de todo y de todos.

Soy un poseedor de una Mega Drive con Mega CD y 32X y reconozco que tanto el Mega CD como el 32X han sido un fracaso. Lo reconozco, aunque no se puede negar que ambos soportes han tenido algún que otro juego que merezca la pena. NO puedo afirmar tampoco que "ninguno de los juegos que haya salido sea bueno". Creo que si mi padre me hubiese regalado una SNES estaría defendiéndola a muerte y quizás diría, y sólo quizás, que es la mejor y que Sega y su MD (cogida de la mano de Saturn) se fuesen a paseo. Pero hay que volver a reconocer que tampoco es que la SNES tenga unos juegos tan apabullantes como para dejar a la MD en paños menores. Sería mentira. Posee buenos juegos, es verdad, pero he visto (y jugado) otros que son lamentables. Tampoco la política de Nintendo me parece de un acierto inimaginable. Al igual que Sega, también se equivoca y un claro ejemplo es su N64 donde utiliza cartuchos en vez de CD's o lo pero (quizás lo mejor) que su salida se vuelva a retrasar.

La razón es lo único que está equitativamente repartido en este mundo. Todos creen tener la suficiente.

Un Hobby Consolero Mai.

En cuanto a Saturn o PlayStation, hay que decir que la pobre Saturn carga con el nombre de SEGA a sus espaldas y le puede costar caro. Si esta misma máquina la llega a sacar Nintendo seguro que tendría más adeptos. Y no es que ahora no los tenga, pero toda la mala imagen o mala política que rodea a SEGA tira hacia atrás a muchos usuarios.

PlayStation gusta igual que Saturn, ligeras diferencias que no creo que sirvan para hundir a una u otra como ya he leído en esta sección.

En definitiva, todo el mundo defiende lo que tiene y afirmar que lo suyo es peor que lo del vecino es difícil de aceptar, no sólo de afirmar. La realidad es así. No creo que ninguna consola sea perfecta pero tampoco ninguna es "la imperfección constituida en máquina de diversión". Y es que "LA RAZON ES LO UNICO QUE ESTA EQUITATIVAMENTE REPARTIDO EN ESTE MUNDO. TODOS CREEN TENER LA SUFICIENTE.

Sobre el erotismo en el manga

De Son Gokuh 64 a La Chica Furiosa.

Mira Chica Furiosa, ya estoy hasta las mismas narices de los diversos degenerados que no paran de dar la nota con las típicas viñetas eróticas "manga". Tanto que dices que te gusta el manga, las viñetas eróticas forman parte de esto y esto, señorita, es cultura. Además cuidadito con la niñata esta, lectores de HC ya que un día se nos va a desmayar al ver un poquito de sangre en unos dibujos.

Tu mamá empieza a recordarme al chico aquel... Alvaro Segura, creo que se llamaba. Señores, me puso de los nervios. Estoy de acuerdo con aquellos que se lo explicaron y ahora no voy a

soportar a nadie que empiece a decir tonterías y a quejarse de que su madre a visto una tetilla en un dibujo. Luego se meten con HC... Lo que hay que hacer es ampliar la sección.

Mira Chica Furiosa te voy a decir una cosa y no la voy a repetir: El manga sin erotismo tendría menos futuro que un submarino descapotable.

La discusión de siempre

De Sr. Mishima a todos los relacionados con la competencia.

Hola a todos, os escribo para que muchos de vosotros sentéis la cabeza y no estéis discutiendo siempre por las marcas de las consolas. Sé que muchos de vosotros tenéis preferencia por una, eso es normal porque todos tenemos diferentes opiniones sobre sus respectivos juegos; lo que yo no veo normal es que haya gente que diga que los «V.F.» son mejor que los «Tekken» (la verdad es que no le encuentro la lógica) o que N64 será un fracaso porque aún no ha salido a la venta o que las versiones Saturn de las recreativas son mejores que éstas... Qué queréis que os diga, o estáis ciegos y no sabéis apreciar lo que veis o estáis obsesionados con vuestra marca. A veces es mejor no haber nacido para oir semejantes chorradas. Y para chorradas todos aquellos que dicen que N64 será la consola más cara del mercado. Puede que sí, pero no me podéis negar que Saturn y PlayStation fueron más caras cuando salieron que N64.

Mandan las 32 Bits.

De Glaurung "El Dorado" a quien le gusten las consolas.

Yo siempre había pensado que nunca escribiría a una sección como ésta donde la gente dedica su tiempo a insultarse, pero creo que debo dejar las cosas en su sitio. Soy el poseedor de una Saturn y la verdad es que no me ha decepcionado en absoluto. Es más, he disfrutado con ella más de lo que había imaginado, pero vayamos al grano: En primer lugar, felicitar a Sony por llevar tan bien PlayStation. Hay muchos y buenos juegos como «Tekken2» que me han impresionado, pero en mi opinión Sega domina el mercado de recreativas y Sony habrá fracasado si no saca algo tan impresionante capaz de contrarestar «Virtua Fighter 3».

En segundo lugar debo compadecerme de los sufridos usuarios de Nintendo ya que su consola estrella se retrasa más que un tren de Renfe. Creo que poca gente fiel a dicha marca van a aguantar tanto tiempo de espera y aún menos con los pocos juegos que lleva. Esta consola, en mi opinión, nunca podrá triunfar en Europa.

Después criticar a un buen amigo, A. Gasión, por considerar a Sega, Sony y Nintendo unas marcas inútiles e incompetentes porque los ordenadores hacen más y mejores juegos. Creo que las consolas son superiores porque casi todos los juegos de ordenador acaban saliendo en consola (como es el caso del «Quake») mientras que el caso contrario apenas se da.

Finalmente debo felicitar a Bulma pues su carta es de las mejores que he leído y a Don Amalio por decir unas cuantas verdades.

> **Lo que yo no veo normal es que haya gente que diga que los «Virtua Fighter» son mejores que los «Tekken».**
>
> *Sr. Mishima*

> **Hay muchos buenos juegos como «Tekken 2» que me han impresionado, pero en mi opinión Sony habrá fracasado si no saca algo impresionante capaz de contrarestar a «V. F.3».**
>
> *Glaurung "El Dorado".*

Críticas a Nintendo

De B. Peris.

Soy un Segamaníaco que, intentando no meterme con nadie, quiero hacer alusión a unos comentarios de algún que otro adicto a Nintendo.

La primera crítica es para Big N. Al principio de tu "insultiva" carta a Rax dices que los colores son lo de menos cuando se busca diversión, etc... y más abajo informas que la SNES tiene el doble de colores que la MD.¿No decías que los colores no importaban? Ahora demuéstrame que los juegos de SNES son mejores que los de MD. De la gente que conozco sé que les gustan más los juegos de MD.

Por otra parte eso de que la Saturn no le llega ni a los talones a la PSX lo veo muy difícil y por lo de la N64 te diré una cosa: la N64 tiene 2 procesadores de 32 bits que funcionan como uno de 64 pero utiliza cables de 32 bits y este ahorro supone una ralentización que la pone a la misma velocidad de la Saturn.

Mi segunda crítica va dirigida a Ryu, Ken, Cammy y Chun Li. Primero aprended a escribir correctamente y después hablamos. Segundo, no me gustaría hacer alusión a ese gordo seboso con cerebro de spaghetti (no he podido evitarlo). Por otra parte, yo tuve una GB y tuve que venderla por cuatro perras de puro aburrimiento y gracias a ella ahora uso unas gafas que ni Bartolo (es una broma). Para finalizar contigo te pediría que no os pusiérais como mañacos con lo de "pues nosotros tenemos un Club con revistas y vosotros no, chincha". Mi tercera y última crítica es para ODP-RUM. ¿Y quién te crees que eres tú? Antes de ver los problemas de los demás corrige los tuyos. Aunque las comparaciones son odiosas no puedo evitar decirte que tanto la GG como la MD superan a sus rivales de Nintendo mientras que la MS está igualada con la NES.

La PSX no está dejando a la Saturn en ridículo, ni mucho menos, y hasta en algunas tiendas como Mail Alicante intentan convencer a los compradores de que se compren una PSX ¿Será porque nadie la quiere? Y hablando de fracasos ¿qué hay del Super GB?. 10.000 pelas por una M... (lo siento) con la que puedes usar los juegos de GB en la SNES. ¿Y el otro aparato ese?¿Se llamaba Virtual Boy? Me parece que con eso sí que ha tocado fondo Nintendo. Dudo que las "supuestas" pérdidas del Mega CD más las del 32X superen las de este soporte.

¿Mario cuadriculado?

El regreso de Link y Chrono a Carlos Bustos.

Hemos vuelto a enviar esta carta para que publiquéis lo que en la otra no publicasteis (seguramente por razones de espacio) en lo que comprobamos todo cuanto dijimos.

Sega sobre todo trabaja con materiales baratos como claramente se puede demostrar en esa especie de tapa de water llamada Saturn Blanca. Tanto Sega como Sony copian a Nintendo. Desde el mando del «Nights» pasando por los juegos de sus mascotas.

¿Mario cuadriculado? Pásate por el oculista (¡¡Eh Virtua Fighter!!). Y si acaso somos nosotros los ciegos que sepas que la saga de Mario siempre se ha caracterizado por tener unos gráficos simples. Por último te daré un consejo Charly, además de felicitarte por ser el fan número 1 de la s per violenta serie de TV "Barrio Sésamo", ponte una cazuela debajo de la boca cuando veas las imágenes de la N64 para no inundar tu casa de kas babas que te caigan.

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.
36 Great Holes	Mega Drive 32X	52
Addams Family,The	Super Nintendo	55
Adventures Batman & Robin,The	Super Nintendo	40
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
After Burner	Mega Drive 32X	48
Air Combat	PlayStation	53 y 54
Alien 3	Super Nintendo	40
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Art of Fighting 2	Super Nintendo	45
Astal	Saturn	52
Astérix y Obélix	Super Nintendo	52
Axelay	Super Nintendo	40
B.O.B.	Mega Drive	49
Ball Z	Mega Drive	51 y 52
Ball Z	3DO	53
Barclay Shut	Mega Drive	41
Batman Forever	Mega Drive	54
BattleArena Toshinden	PlayStation	52
Battlecorps	Mega CD	43 y 46
Beauty & the Beast	Super Nintendo	43
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Bloodshot	Mega CD	51
Bloodshot	Mega Drive	46
Brutal	Super Nintendo	45
Bubsy 2	Super Nintendo	41
Bubsy 2	Mega Drive	42 y 48
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Cannon Fodder	Mega Drive	44
Cannon Fodder	Super Nintendo	43
Clayfighter	Super Nintendo	43
Clayfighter 2	Super Nintendo	40,44,49 y50
Clockwork Knight	Saturn	48 y 50
Clockwork Knight 2	Saturn	53 y 54
Combat Cars	Mega Drive	43
Comix Zone	Mega Drive	51
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51 y 52
Cosmic Spacehead	Master System	42
Crazy Chase	Super Nintendo	48
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55
Daytona USA	Saturn	49
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	44
Destruction Derby	PlayStation	54 y 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country	Super Nintendo	41, 43 y 44
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	40
Doom	Mega Drive 32X	42 y50
Doom	Super Nintendo	40 y 55
Double Dragon 5	Super Nintendo	41
Dragon Ball Z	Saturn	55
Dragon Ball Z	PlayStation	55
Dragon's Revenge	Mega Drive	41
Dynamite Headdy	Mega Drive	42 y 44
Earthworm Jim	Super Nintendo	42, 43 y 45
Earthworm Jim	Mega Drive	41, 44 y 45
Earthworm Jim	Mega CD	53
Earthworm Jim	Mega CD	52
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54
Ecco the Dolphin	Mega Drive	40 y 41
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52 y 54
Ex-Mutants	Mega Drive	41
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'95	Mega Drive	48 y 49
Fifa Soccer'96	Saturn	54 y 55
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Flink	Mega Drive	50
Global Gladiators	Master System	47
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Hagane	Super Nintendo	46, 47 y 54
Hang On GP'95	Saturn	54
Hulk,The	Mega Drive	45
Indiana Jones Greatest Adv...	Super Nintendo	42
International Superstar Soccer	Super Nintendo	46, 50 y 52
Jelly Boy	Super Nintendo	45
Jelly Boy	Mega Drive	43
Judge Dredd	Mega Drive	50
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Game Boy	52
Jumping Flash	PlayStation	54 y 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Book,The	Mega Drive	40 y 41
Jungle Book,The	Game Gear	45
Jungle Strike	Super Nintendo	46 y 55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Jurassic Park	Mega CD	43
Jurassic Park 2	Super Nintendo	43
Killer Instinct	Super Nintendo	40, 50, 51 y 52
Killer Instinct	Game Boy	40 y 54
Kirby's Dream Land	Game Boy	40
Lemmings	Master System	45
Lemmings	Game Gear	43
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Super Nintendo	43, 46 y 47
Lion King,The	Game Boy	52
Lion King,The	Mega Drive	41
Lion King,The	Master System	46
Loaded	PlayStation	54
M.M.P.R.: The Fighting Edition	Super Nintendo	40
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51
Maximum Carnage	Super Nintendo	49 y 51
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	40, 52 y 53
Mega Bomberman	Mega Drive	48
Mega Bomberman	Saturn	53
Megalomania	Mega Drive	40
Megaman 3	Game Boy	40
Megaman 7	Super Nintendo	54 y 55
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Mickey Mania	Super Nintendo	48
Mickey Mania	Mega CD	41
Mickey Mania	Mega Drive	44
Micromachines	Super Nintendo	48
Michael Jordan: Chaos in the..	Super Nintendo	49
Mortal Kombat 2	Game Gear	46,47
Mortal Kombat 2	Mega Drive	42
Mortal Kombat 2	Super Nintendo	40
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	40 y 52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Myst	Saturn	53
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Super Nintendo	47
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53 y 54
NBA Jam Tournament Edition	Mega Drive	45
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	Super Nintendo	40
NBA Live'96	Mega Drive	54
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NHL All Star Hockey	Saturn	54
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Attack	Super Nintendo	49
Pagemaster,The	Super Nintendo	40 y 51
Panzer Dragoon	Saturn	49, 51 y 53
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Pit Fighter	Mega Drive	42
Pitfall	Super Nintendo	47
Pitfall	Mega Drive	43
Pitufos,Los	Mega Drive	47
Pitufos,Los	Master System	44
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers	Game Boy	40
Power Rangers	Super Nintendo	40
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54
Primal Rage	Super Nintendo	52 y 53
Primal Rage	Mega Drive	53 y 54
Prince of Persia	Mega Drive	40
Probotector 2	Game Boy	41
Psycho Pinball	Mega Drive	42 y 46
Putt & Putter	Game Gear	41
Putty Squad	Super Nintendo	49 y 54
Q-Bert	Game Boy	40
Radical Rex	Super Nintendo	49
Radical Rex	Mega Drive	51
Radical Rex	Mega CD	51
Rainbow Islands	NES	42
Rayman	PlayStation	51
Rayman	Saturn	55
Red Zone	Mega Drive	46
Ren & Stimpy	Game Gear	42
Return of the Jedi,The	Super Nintendo	41
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53 y 55
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise of the Robots	Super Nintendo	44
Ristar	Mega Drive	51
Ristar	Game Gear	55
Road Rash 3	Mega Drive	49
Robotica	Saturn	51 y 53
Rock 'N' Roll Racing	Mega Drive	48
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55

fSupermanDigitalPinballESPNExtremeSports

trucos

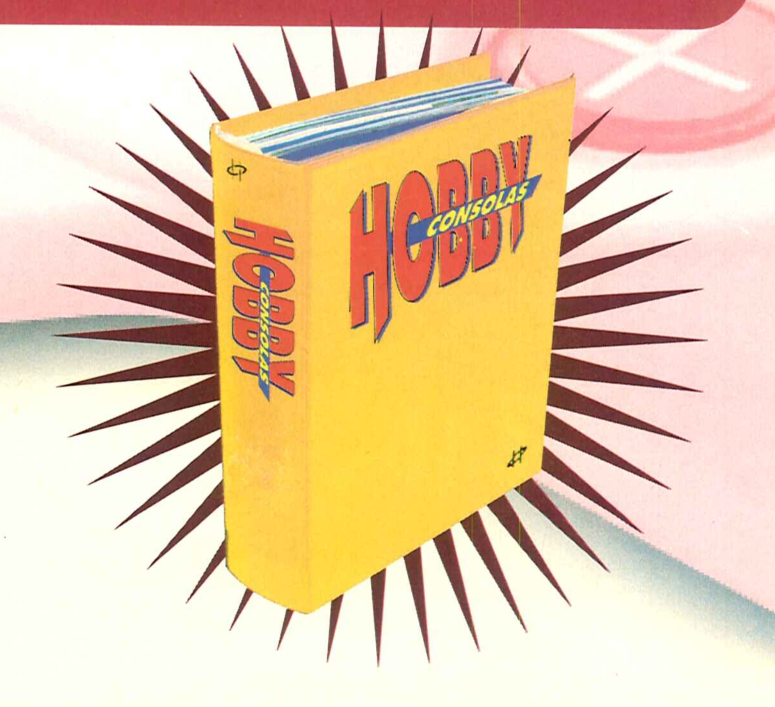
Juego	Consola	HC núm.
Samurai Shodown	Super Nintendo	41
Samurai Shodown	Game Boy	40
Seaquest	Super Nintendo	45 y 51
Sega Rally	Saturn	54 y 55
Separation Anxiety	Super Nintendo	53
Shadow Run	Mega Drive	50
Shaq-Fu	Super Nintendo	41
Shaq-Fu	Mega Drive	46
Shining Force 2	Mega Drive	43
Shinobi	Saturn	53
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51 y 52
Snatcher	Mega CD	53
Sonic & Knuckles	Mega Drive	40
Sonic CD	Mega CD	40
Sonic Chaos	Game Gear	46
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Sparkster	Mega Drive	48
Star Trek	Super Nintendo	45 y 54
Star Wars	Mega Drive 32X	45 y 47
Starblade	3DO	51
Stellar-Fire	Mega CD	48
Story of Thor,The	Mega Drive	51
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter 2	PlayStation	53

Juego	Consola	HC núm.
Street Racer	Super Nintendo	45 y 51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Game Boy	Super Game Boy	41
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Punch Out	Super Nintendo	45 y 50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	48 y 50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Super Street Fighter 2	Mega Drive	47
Sylvester & Tweety	Mega Drive	44
Syndicate	Super Nintendo	46 y 50
Taz in Escape From Mars	Mega Drive	48
Taz-Mania	Mega Drive	44
Theme Park	Mega Drive	47 y 50
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Super Nintendo	40
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55
Tiny Toon Wacky Sports	Super Nintendo	40 y 47
Toe Jam & Earl 2	Mega Drive	40
Toshinden	Saturn	54
Toshinden	PlayStation	55
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54
Toughman Contest	Mega Drive	47, 49, 51y 52
Toy Story	Mega Drive	55
Turn & Burn	Super Nintendo	42
Twisted Metal	PlayStation	53 y 54
Unirally	Super Nintendo	40

Juego	Consola	HC núm.
Urban Strike	Super Nintendo	51 y 55
Urban Strike	Mega Drive	40
Vectorman	Mega Drive	55
Virtua Cop	Saturn	55
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55
Virtua Fighter Remix	Saturn	51
Virtua Racing DeLuxe	Mega Drive 32X	42
Vortex	Super Nintendo	42 y 47
Warhawk	PlayStation	54
Wario Blast	Game Boy	45 y 46
Weapon Lord	Super Nintendo	53 y 55
Wild Guns	Super Nintendo	46
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
WWF Raw	Mega Drive	46 y52
WWF Raw	Super Nintendo	52
WWF Wrestlemania	PlayStation	55
X-Kaliber 2097	Super Nintendo	55
Yoshi's Island	Super Nintendo	53
Zero the Kamikaze Squirrel	Super Nintendo	44 y 47

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.



Ayrton Senna Kart Duel

PlayStation • Sunsoft • Enero

El mundo se quedó sin un gran piloto cuando Ayrton Senna nos dejó, sin embargo Sunsoft está dispuesta a que su memoria siga más viva que nunca. La mejor forma de lograrlo será este juego de carreras para PlayStation apadrinado por este brasileño universal cuya principal característica será la de tener como bólidos a los karts de toda la vida. Si exceptuamos este detalle todos los demás aspectos de este título serán los mismos de cualquier juego de carreras de primera línea.

El mes que viene os daremos más detalles de este prometedor título.

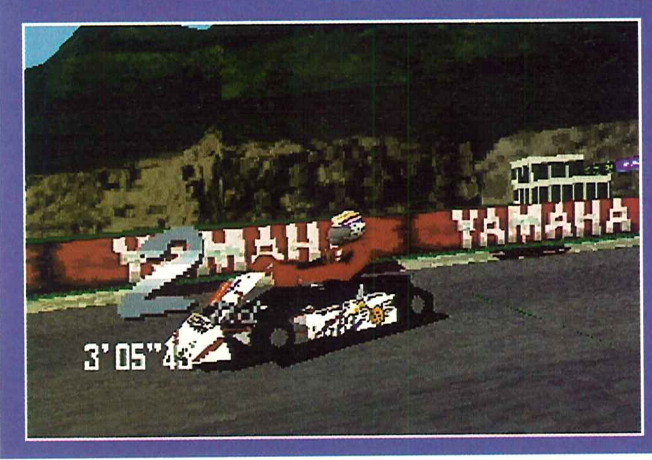




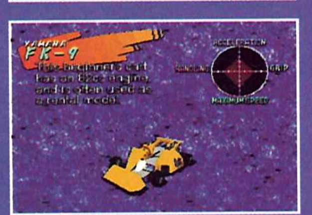


La particularidad de este título es que los vehículos protagonistas serán karts. Pero correrán como si fueran auténticos Fórmula 1...











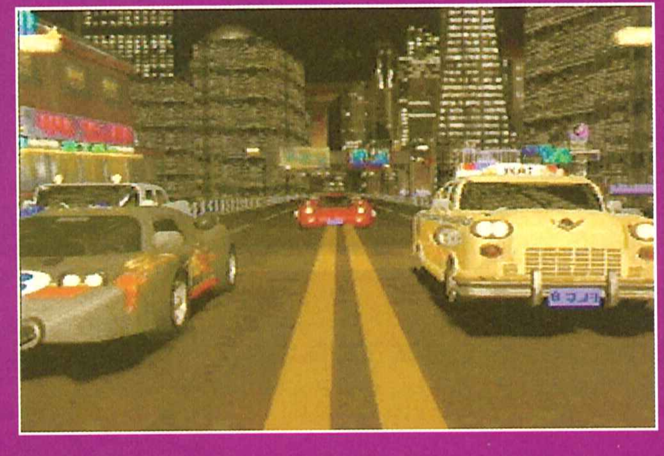
El malogrado Ayrton Senna cedió su imagen y su nombre para este simulador. Sin duda, un buen homenaje póstumo para este genial corredor.

Crimewave

SegaSaturn • Domark • Enero



Vista isométrica (parece que está bastante de moda últimamente), para un juego de acción que viviremos subidos en un coche.



En este juego de Domark se reunirán las emociones propias de la conducción con la diversión de los arcades más clásicos, ya que nos propondrá pilotar un coche armado hasta los dientes con la única misión de acabar a tiros con todos los delincuentes. Aprovechando las ventajas que una vista isométrica brinda, «Crimewave» os permitirá disfrutar de unas alucinantes persecuciones a través de las calles de una ciudad que os dejarán sin aliento.





Player Manager
PlayStation • Anco • Enero

Si lo vuestro son las finanzas y lo de controlar parques de atracciones o ciudades ya lo tenéis superado, seguro que dirigir un club de fútbol profesional os va a interesar mucho.

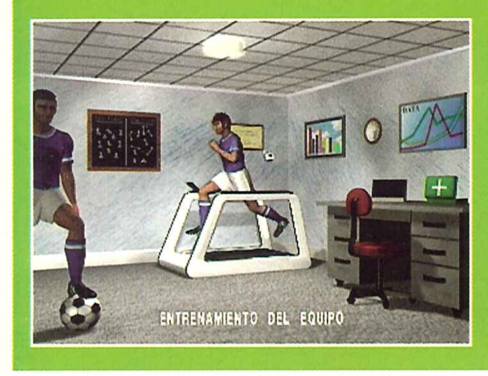
«Player Manager» os propondrá exactamente eso: convertiros en presidentes de un equipo de fútbol y llevar personalmente las cuentas, la política de fichajes, los entrenamientos, las primas, las alineaciones, la planificación de la pretemporada... vamos, todas aquellas cosas que os encantaría hacer en vuestro club preferido imitando a los señores Gil, Sanz, Nuñez y demás.

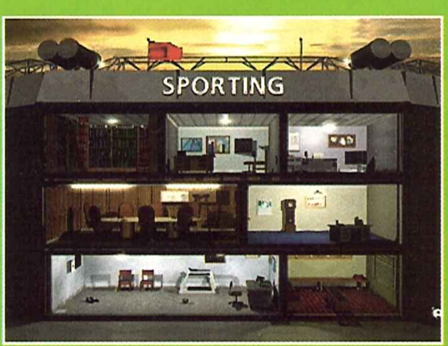
Sin duda, una oferta tentadora que nos llegará a partir del mes próximo.





Con este juego podréis sentiros como auténticos presidentes de un gran club de fútbol.





Nascar 96
PlayStation • Papyrus • Enero

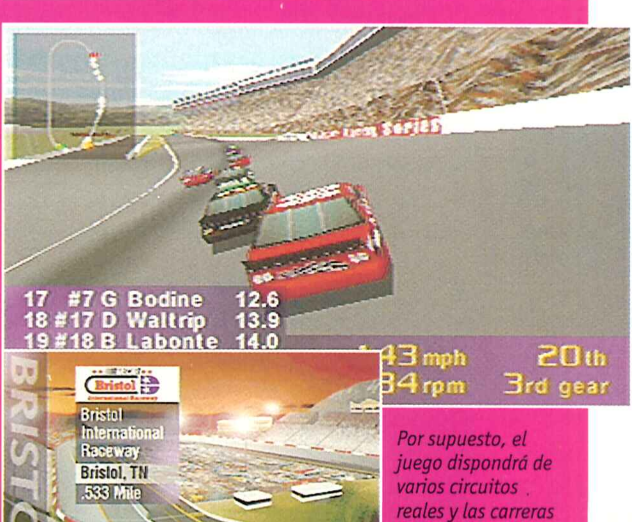
Playstation ya calienta motores ante la noticia de un próximo juego de carreras que podría llegar en breve hasta sus circuitos.

«Nascar 96» será su nombre y las primeras impresiones apuntan a que recogerá con todo lujo de detalles el apasionante mundo de esta aparatosa modalidad de carreras de coches. Lejos de la fiebre por los arcades, este poligonal juego de Papyrus será en realidad un completo simulador con montones de opciones a nuestro alcance que nos permitirán sentirnos como verdaderos pilotos.



En la fórmula Nascar los choques y las colisiones están a la orden del día. Sin embargo, este juego buscará más el lado de la simulación real que la del puro espectáculo.





Por supuesto, el juego dispondrá de varios circuitos reales y las carreras se podrán celebrar por la noche.

Steel Harbinger
PlayStation • Mindscape • Enero

Fuentes bien informadas nos han confirmado que sobre los circuitos de PlayStation ronda un juego de acción tridimensional de nombre «Steel Harbinger» que promete ser de lo más espectacular. Como protagonista tendrá a una despampanante guerrera (mitad humana mitad robot) que se desplazará por un entorno 3D generado en tiempo real destruyendo cientos de alienígenas invasores. La estrategia y la aventura también tendrán su sitio en este juego de Mindscape que contará además con más de 30 minutos de escenas cinemáticas para darle la solidez argumental necesaria al asunto.



Esta mocetona que vemos en la pantalla de la izquierda será la protagonista de este juego en el que se mezclarán la acción con la estrategia.





Por la pinta que tiene, este «Steel Harbinger» promete ser un título a tener en cuenta.

The Incredible Hulk

SegaSaturn • U.S.Gold/Eidos • Enero



El Increíble Hulk regresa a las consolas tras un parón bastante largo. Pronto podremos comprobar cómo le ha sentado su retorno a este fabuloso personaje de la Marvel.





Es verde, musculoso, da saltos y no es una rana ¿quién es? Exactamente, "El Increíble Hulk, o la Masa como prefiráis.

Lo interesante es que este monstruoso ser abandonará temporalmente las páginas de los cómics para protagonizar un arcade tridimensional sobre Saturn y en nuestra primera toma de contacto nos hemos encontrado con sorpresas muy interesantes, como, por ejemplo, que el personaje tendrá una libertad total de desplazamientos, unos enemigos correosos y bien realizados, laberínticos pasillos y sobre todo un Hulk renderizado que reparte golpes con un estilo magistral. Habrá que esperar un poco todavía para ampliar estos datos.

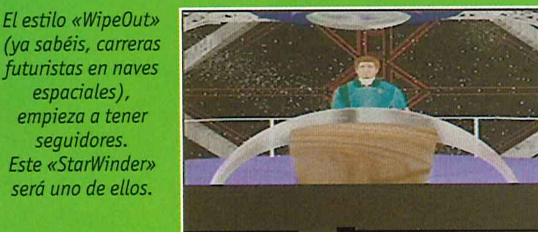
Starwinder

PlayStation • Mindscape • Enero

Siguiendo la estela dejada por el estupendo juego de carreras espaciales «WipeOut», nos llegará en breve un nuevo exponente del género tras el que se encuentra la compañía americana Mindscape.

«Starwinder» nos propondrá unas velocísimas competiciones entre naves espaciales disputadas en estrechos túneles llenos de curvas, subidas y bajadas. Cada nave irá equipada con armas láser que servirán para eliminar a los adversarios que llevemos por delante en una frenética carrera sin reglas. Las opciones incluirán también competiciones para más de un jugador y algunas sorpresas más.







El estilo «WipeOut» (ya sabéis, carreras futuristas en naves espaciales), empieza a tener seguidores. Este «StarWinder» será uno de ellos.

Blast Chambers

PlayStation • Activision • Enero

Atentos al original arcade que Activision va a traer a la PlayStation. Su nombre será «Blast Chamber» y consistirá en recoger ítems determinados por un escenario en forma de caja. Lo gracioso del asunto será que participarán 4 jugadores a la vez (controlados por la consola o humanos), por lo que habrá auténticas peleas a la hora de alcanzar los objetos. Por si esto fuera poco, el escenario irá girando sobre sí mismo (colocando el techo en el suelo y viceversa) creando una confusión de lo más divertida. Os avisamos que este juego va a hacer que os quedéis pegados a la pantalla durante horas. Ya hablaremos.



«Blast Chambers» es un juego que por su concepción simple pero tremendamente competitiva puede convertirse en uno de los juegos más adictivos de la temporada.



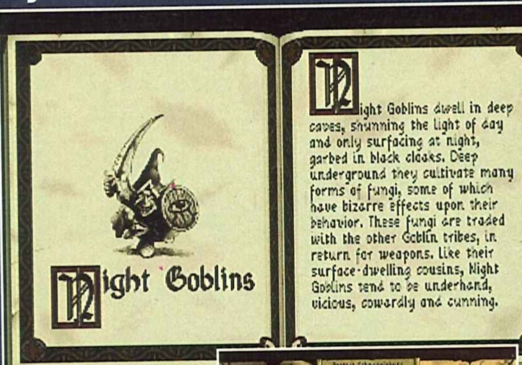





"Ha tardado un poquito...
24.900
pero en fin"

Warhammer. Shadow of the Horned Rat

PlayStation • Mindscape • Enero



Aún no sabemos si este juego será traducido o no al castellano. Desde luego sería una más que buena idea hacerlo.



Este juego de Rol será un lujo a nivel de gráficos y utilizará una paleta de 32,000 colores.



La simple mención de la palabra "Warhammer" ya hace que mucha gente piense automáticamente en los juegos de rol. Pues bien, el mes que viene PlayStation se vestirá con sus mejores galas para recibir una versión especial de este título que se centrará en la parte más estratégica de la lucha entre las fuerzas del bien y las de la oscuridad.

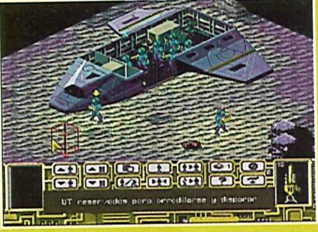
De esta forma podréis controlar más de 20 tipos diferentes de unidades de combate humanas que se enfrentarán en un escenario 3D a las tropas del mal formadas por Orcos, Goblins y demás bichos de mal vivir.

X-Com. Terror From The Deep

PlayStation • Microprose • Enero

La segunda parte del divertido juego de estrategia «X-COM. Enemy Unknown» para PlayStation ya está casi lista. A finales del mes de diciembre podréis seguir combatiendo a los alienígenas que pretenden invadir la tierra obligándoles a regresar a su planeta.

En «X-COM. Terror From the Deep» se mantendrá el sistema de juego visto en su predecesor pero el campo de batalla se desplazará en esta ocasión hasta los fondos marinos. Debido a esta circunstancia las bases, las naves y el armamento de las tropas X-COM se adaptarán a este nuevo medio.



En esta ocasión la batalla de «X-Com» se traslada al mar.



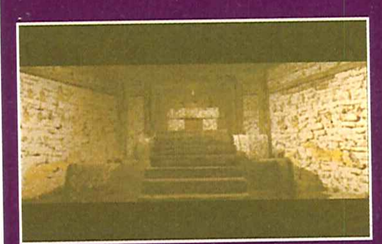
Los textos de este juego estarán totalmente traducidos al castellano.



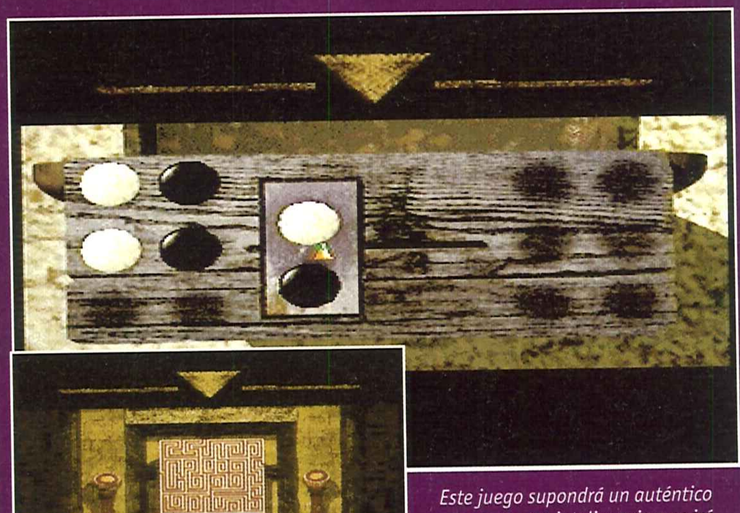
Jewels of the Oracle

SegaSaturn • Sunsoft • Enero

Gracias a «Jewels of Oracle» para la 32 bits de Sega vais a poder muy pronto meteros de lleno en una historia rebosante de misterio que utilizará todos los recursos del soporte para sumergiros en una aventura gráfica al más puro estilo «Myst». O sea, que vais a tener que revisar a fondo los impresionantes escenarios renderizados de este juego si queréis hallar todos los secretos que en ellos habrá ocultos. La gran cantidad de puzzles y pruebas de inteligencia de este compacto os van a poner las neuronas a 100 por hora, así que lo mejor será que empecéis a tomar calcio ya mismo porque sólo falta 1 mes para su lanzamiento.







Este juego supondrá un auténtico reto a vuestra inteligencia y os irá planteando una larga sucesión de problemas de lógica.



24.900

Vivías con la esperanza de que ocurriera, pero reconoce que cosas como ésta pasan una vez en la vida.
Y sólo en CENTRO MAIL se ha podido producir semejante milagro; por el inconcebible precio de 24.900 pts.
te llevarás La SEGA SATURN de tus sueños para que dediques el resto de tu vida a jugar con los más trepidantes, incandescentes, insólitos y espectaculares juegos del mundo.
Y por si esto fuera poco, a CENTRO MAIL se le ha ocurrido regalarte el novedosísimo Christmas NightS por la compra de Sega Rally o Worldwide Soccer.
¿No crees que ha merecido la pena esperar... ese poquito?



LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

LOS ENCONTRARÁS EN



JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA



Está en el centro de tres juegos totalmente diferentes asumiendo el papel de john Mc Clane, mientras se enfrenta a un entrenado grupo de terroristas internacionales. Acción sin parar al tiempo que se abre camino a través del Nakatomi Plaza, el aeropuerto internacional Dulles, las calles de Nueva York...

7.990 

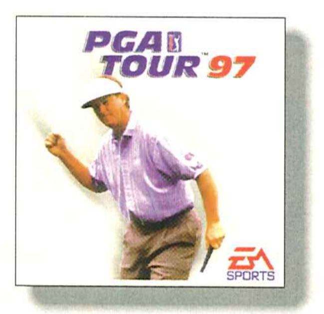


7.990 

SOVIET STRIKE

"La guerra. Algo que se nos da bastante bien a los humanos. Hubo un tiempo en que sabiamos quienes eran los malos. Se establecieron líneas de batalla. Hubo que tomar partido, pero ahora, los locos y los terroristas han cambiado todo eso. Strike mantiene una red de instalaciones encubiertas a lo largo y ancho del mundo..."

ELECTRONIC ARTS®



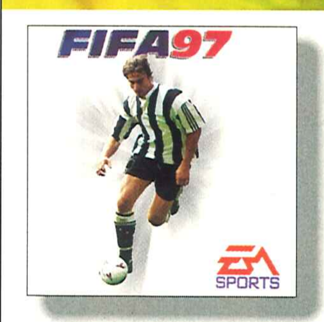
PGA TOUR ´97

EA SPORTS trae un soplo de aire fresco en PGA TOUR ´97, con una serie de nuevos gráficos, una música vibrante y un ritmo de juego sin parangón. Todo lo que esperaba de PGA ya es realidad. Descubre las nuevas funciones de este apasionante juego.

8.990 

7.990 

FIFA ´97

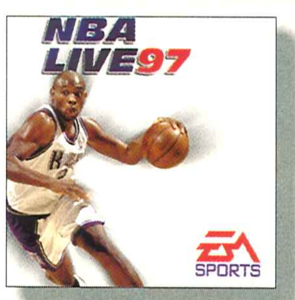


La tecnología con la que se ha diseñado FIFA ha sido completamente renovada para la versión ´97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D + TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo. FIFA´97: Emoción Capturada.

8.990 

7.990  

NBA LIVE ´97





Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto. NBA Live ´97 ofrece lo último en tecnología de captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y atmósfera de la cancha. El juego condensa todo el realismo de uno de los juegos más duros del mundo.

8.990 

7.990 



MADDEN ´97

El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara y un ritmo de acción veloz son algunos de los elementos de esta maravilla.

8.990 

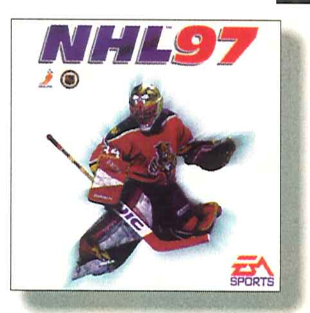
7.990 

NHL ´97

EA SPORTS, el indiscutible campeón de los juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increibles animaciones capturadas con la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción.

8.990 

7.990

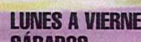


Realiza tus pedidos telefónicos









LUNES A VIERNES 10,30 A 20,00 h.
SÁBADOS 10,30 A 14,00 h.





Haz tu pedido por teléfono

902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.



PERIFERICOS

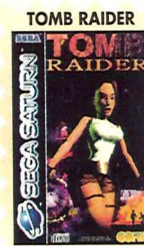
MEMORY CARD PLUS	6.990
CONTROL PAD 3D	4.990
CABLE RF	4.990
BACKUP MEMORY	7.990
CONTROL PAD 8 BOTONES	3.990
JOYSTICK VIRTUA STICK	6.990
ARCADE RACER (VOLANTE)	9.990
CONTROL PAD 6 FUNSOFT	2.990



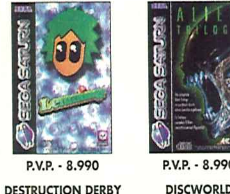
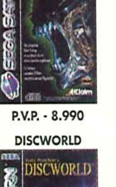
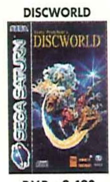


JUEGOS SATURN




COMMAND & CONQUER	P.V.P. - 9.990
DRAGON BALL Z	P.V.P. - 9.990
SEGA RALLY (CONSIGUE GRATIS "CHRISTMAS NIGHTS")	P.V.P. - 8.990
TOMB RAIDER	P.V.P. - 9.490
WORLDWIDE SOCCER 97 (CONSIGUE GRATIS "CHRISTMAS NIGHTS")	P.V.P. - 9.990





















3D LEMMINGS	P.V.P. - 8.990
ALIEN TRILOGY	P.V.P. - 8.990
ALONE IN THE DARK	P.V.P. - 9.490
ATHLETE KINGS	P.V.P. - 9.490
BAKU BAKU ANIMAL	P.V.P. - 5.990
BLAM! MACHINEHEAD	P.V.P. - 8.490
BUBBLE BOBBLE	P.V.P. - 6.490
BUG (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 3.990
CYBERIA	P.V.P. - 8.990
DARIUS II	P.V.P. - 9.490
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	P.V.P. - 9.990
DEFCON 5 (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 3.990
DESTRUCTION DERBY	P.V.P. - 9.490
DISCWORLD	P.V.P. - 9.490
EARTHWORM JIM 2	P.V.P. - 8.990
EXHUMED	P.V.P. - 8.990
FIFA'97	P.V.P. - 8.990
FIGHTING VIPERS	P.V.P. - 9.490
GEX (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 5.490
GUARDIAN HEROES	P.V.P. - 9.490
HEXEN	P.V.P. - 7.990
IN THE HUNT	P.V.P. - 8.490
IRON MAN X-0 MANOWAR	P.V.P. - 8.990
JEWEL OF ORACLE	P.V.P. - 8.990
KEIO 2 FLYING SQUADRON	P.V.P. - 9.490
MADDEN'97	P.V.P. - 8.990
MAGIC CARPET (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 5.490
MR. BONES	P.V.P. - 9.490
MYSTARIA	P.V.P. - 8.990
NBA'97	P.V.P. - 8.990
NBA ACTION	P.V.P. - 8.990
NBA JAM EXTREME	P.V.P. - CONS
NEED FOR SPEED	P.V.P. - 8.990
NHL'97	P.V.P. - 8.990
NIGHT WARRIORS	P.V.P. - 8.990
NIGHTS	P.V.P. - 9.990
OFF WORLD INTERCEPTOR (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 2.990
OLYMPIC SOCCER	P.V.P. - 7.990
PANZER DRAGOON 2	P.V.P. - 8.990
PARODIUS DELUXE (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 5.990
PRO PINBALL	P.V.P. - 7.690
RAYMAN	P.V.P. - 7.990
SHINING WISDOM	P.V.P. - 8.990
SLAM'N'JAM 96 (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 5.990
STORY OF THOR 2	P.V.P. - 8.990
STREET FIGHTER ALPHA	P.V.P. - 8.990
STREET RACER	P.V.P. - 8.990
STRIKER '96	P.V.P. - 8.990
THEME PARK (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 5.990
THREE DIRTY DWARVES	P.V.P. - 9.490
TILT	P.V.P. - 8.990
TOSHINDEN	P.V.P. - 8.990
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	P.V.P. - 7.990
VIRTUA COP 2 + PISTOLA	P.V.P. - 11.990
VIRTUA FIGHTER 2	P.V.P. - 8.990
VIRTUA FIGHTER KIDS	P.V.P. - 8.990
VIRTUAL ON	P.V.P. - 9.490
WIPE OUT	P.V.P. - 6.990
WORLD SERIES BASEBALL 2	P.V.P. - 9.490
X-MEN: CHILDREN OF ATOM (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 6.490

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2



MEGADRIVE II MEGA 6

INCLUYE: SONIC, SUPER MONACO GP, REVENGE OF SHINOBI, SEGA SOCCER, COLUMNS, STREETS OF RAGE





CONTROL PAD II (6 BOTONES) P.V.P. - 3990



CONTROL PAD SG ACTION PAD P.V.P. - 1990



JOYSTIK FIGHTER STICK MD-6 P.V.P. - 2490

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS



CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995

OFERTAS MEGA 32X

COSMIC CARNAGE	3.990	MOTHERBASE	3.990
DARKSIDE	5.490	MOTOCROSS CHAMP.	3.990
DOOM	4.990	STAR WARS	4.990
FIFA SOCCER'96	4.990	STELLAR ASSAULT	3.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990	SUPER AFTER BURNER	3.990
KNUCLES CHAOTIX	4.990	SUPER SPACE HARRIER	3.990
KOLIBRI	3.990	VIRTUA FIGHTER	4.990
METAL HEAD	3.990	VIRTUA RACING DELUXE	3.990

OFERTAS MEGA CD 32X

SLAM CITY	2.990	SUPREME WARRIOR	2.990

MEGA CD

MEGA CD + ROAD AVENGER



ULTIMAS UNIDADES

OFERTAS

BATMAN & ROBIN	2.990	NIGHT TRAP	2.990
BATMAN RETURNS	2.990	PRIZE FIGHTER	3.990
BATTLECORPS	1.990	SOULSTAR	2.990
CHUCK ROCK II	1.990	SPIDERMAN VS KINGPIN	2.990
DOUBLE SWITCH	3.990	STAR BLADE	2.990
ECCO THE DOLPHIN	2.990	THE SPACE AVENTURE	3.990
JURASSIC PARK	3.990	WOLFCHILD	2.990
MIDNIGHT RAIDERS	2.990		





DUNE	P.V.P. - 2990
DRAGON'S LAIR	P.V.P. - 3990
DUNGEON MASTER II	P.V.P. - 3990
FARENHEIT	P.V.P. - 2990
KEIO FLYING SQUADRON	P.V.P. - 3990
SURGICAL STRIKE	P.V.P. - 3990



¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION

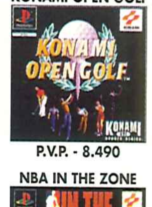
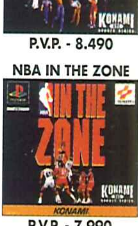
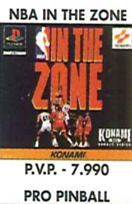




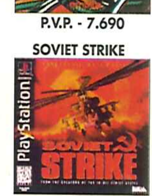



- COMMAND & CONQUER 9.990
- CRASH BANDICOOT 7.990
- FIFA'97 7.990
- FORMULA 1 7.990
- TEKKEN 2 7.990
- WIPE OUT 2097 7.990 — LLEVATELA con WIPE OUT. Una exclusiva camiseta DE REGALO



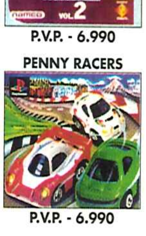
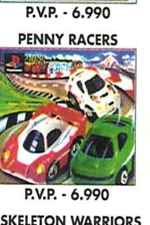
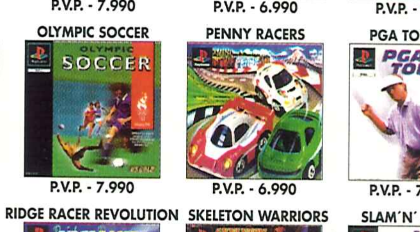










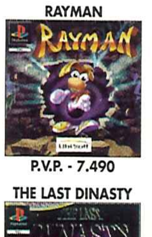





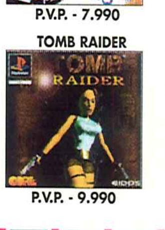




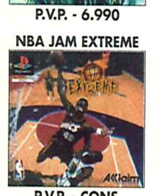




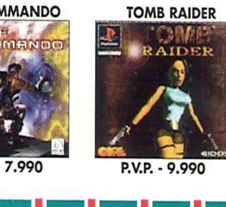






- ACTUA GOLF P.V.P. - 6.990
- ADIDAS POWER SOCCER P.V.P. - 7.990
- AGILE WARRIOR P.V.P. - 3.990 (OFERTA Play Station)
- ALIEN TRILOGY P.V.P. - 7.990
- ALONE IN THE DARK P.V.P. - 9.490
- ANDRETTI RACING P.V.P. - 7.990
- AQUANUT'S HOLYDAY P.V.P. - 7.990
- AYRTON SENNA KART DUEL P.V.P. - 8.990
- BUBBLE BOBBLE P.V.P. - 6.490
- BURNING ROAD P.V.P. - 8.490
- CHEESY P.V.P. - 7.990
- CRITICOM P.V.P. - 3.990 (OFERTA Play Station)
- CYBERIA P.V.P. - 7.990
- DARK STALKERS P.V.P. - 8.990
- DAVIS CUP TENNIS P.V.P. - 9.490
- DESCENT P.V.P. - 7.990
- DESTRUCTION DERBY 2 P.V.P. - 7.990
- DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 P.V.P. - 8.990
- EARTHWORM JIM 2 P.V.P. - 8.990
- FADE TO BLACK P.V.P. - 7.990
- FINAL DOOM P.V.P. - 6.990
- GALAXIAN 3 P.V.P. - 6.990
- GEX P.V.P. - 4.990 (OFERTA Play Station)
- GOAL STORM P.V.P. - 3.990 (OFERTA Play Station)
- GUNSHIP P.V.P. - 6.990
- IN THE HUNT P.V.P. - 8.490
- INT. TRACK & FIELD P.V.P. - 7.990
- JUMPING FLASH 2 P.V.P. - 7.990
- JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA P.V.P. - 7.990
- KONAMI OPEN GOLF P.V.P. - 8.490
- LOMAX P.V.P. - 6.990
- MADDEN NFL'97 P.V.P. - 7.990
- MAGIC CARPET P.V.P. - 5.490 (OFERTA Play Station)
- MORTAL KOMBAT TRILOGY P.V.P. - 6.990
- MOTOR TOON 2 P.V.P. - 6.990
- NAMCO MUSEUM Vol 1 P.V.P. - 7.990
- NAMCO MUSEUM Vol 2 P.V.P. - 6.990
- NASCAR RACING'96 P.V.P. - 8.990
- NBA'97 P.V.P. - 7.990
- NBA IN THE ZONE P.V.P. - 7.990
- NBA JAM EXTREME P.V.P. - CONS
- NEED FOR SPEED P.V.P. - 8.990
- NHL'97 P.V.P. - 7.990
- OFF WORLD INTERC. P.V.P. - 2.990 (OFERTA Play Station)
- OLYMPIC GAMES P.V.P. - 7.990
- OLYMPIC SOCCER P.V.P. - 7.990
- PENNY RACERS P.V.P. - 6.990
- PGA TOUR'97 P.V.P. - 7.990
- PRIME GOAL P.V.P. - 6.990
- PRO PINBALL P.V.P. - 7.690
- PROJECT OVERKILL P.V.P. - 8.490
- RAGING SKIES P.V.P. - 7.990
- RAYMAN P.V.P. - 7.490
- RESIDENT EVIL P.V.P. - 8.490
- RETURN FIRE P.V.P. - 7.990
- RIDGE RACER REVOLUTION P.V.P. - 7.990
- SKELETON WARRIORS P.V.P. - 8.990
- SLAM'N' JAM 96 P.V.P. - 5.990 (OFERTA Play Station)
- SMASH COURT P.V.P. - 6.990
- SOVIET STRIKE P.V.P. - 7.990
- STREET FIGHTER ALPHA P.V.P. - 8.990
- STRIKER '96 P.V.P. - 4.990 (OFERTA Play Station)
- THE LAST DINASTY P.V.P. - 8.990
- TIME COMMANDO P.V.P. - 7.990
- TOMB RAIDER P.V.P. - 9.990
- TOP GUN P.V.P. - 7.990
- TOSHINDEN 2 P.V.P. - 7.990
- TOTAL NBA '96 P.V.P. - 7.600
- TUNNEL B-1 P.V.P. - 7.990
- WILLIAMS ARCADE'S G. HITS P.V.P. - 6.490



CONSOLA
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER MARIO PACK
14.990
OFERTA 16.990
SUPER GAMEBOY 9.990
CONTROL PAD INFRARED 1.990
MANDO DE CONTROL 2.990
CABLE EUROCONECTOR 2.190
CENTRO MAIL
Ven a conocer los Centros Mail
Somos ya más de cuarenta en España
JUEGOS SUPER NINTENDO
JUEGOS SUPER NINTENDO
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BREATH OF FIRE II - 12890
CLAYMATES - 2990
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DONALD IN MAUI MALLARD - 12990
DONKEY KONG COUNTRY 3 - 12990
EARTHWORM JIM 2 - 4990
EL REY LEON - 9990
F-ZERO - 4990
FIFA'97 - 7990
FINAL FIGHT 3 - 10890
G.FOREMAN BOXING KO - 5490
GHOUL PATROL - 5490
INCANTATION - 8990
INT SUPERSTAR SOCCER DELUXE-10990
IZZY QUEST OLYMPIC GAMES - 9990
JUNGLE STRIKE - 5990
KILLER INSTINCT - 5990
KIRBY'S GHOST TRAP - 4990
LOS PITUFOS 2 - 12990
MARVEL SUPER HEROES - CONS
MOHAWK & HEADPHONE JACK - 11990
NBA GIVE'N GO - 6990
NBA LIVE'97 - 7990
NHL HOCKEY'96 - 7990
NIGEL MANSELL'S W. CHAMP.- 8990
PINOCCHIO - 12990
POWER PIGGS - 9990
POWER RANGERS FIG. ED. - 12990
PRINCE OF PERSIA 2 - 10990
SECRET OF EVERMORE - 11990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STREET FIGHTER ALPHA 2 - 12990
SUPER BOMBERMAN 2 - 2990
SUPER BOMBERMAN 3 - 5490
SUPER MARIO KART-4990
SUPER MARIO WORLD 2-12990
SUPER METROID - 4990
SUPER SOCCER - 4990
SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SUPER TENNIS - 4990
SYVALION - 5490
TETRIS & DR. MARIO - 4990
TETRIS ATTACK - 9990
THE BRAINES - 3990
THE LEGEND OF ZELDA-4990
TIME TRAX - 3990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
TOY STORY - 12990
TRODDLERS - 4990
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER SEC MIS-5490
WINTER GOLD - 12990
WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990
WORMS - 11990
ZOOL - 3990
JUEGOS SEGA
JUEGOS SEGA
SONIC 3D
9.990
MEGADRIVE
ARCADE CLASSICS - MEGADRIVE - 3990
BAKU BAKU ANIMAL - GAME GEAR - 5990
BATMAN FOREVER - MEGADRIVE - 4990
BONKERS - MEGADRIVE - 2990
BUGS BUNNY - MEGADRIVE - 9990
BUGS BUNNY - GAME GEAR - 5990
CLASSIC COLLECTION - MEGADRIVE - 3990
COMIX ZONE - MEGADRIVE - 4990
CUTTHROAT ISLAND - MEGADRIVE - 4990
DESERT STRIKE - MEGADRIVE - 2990
DISNEY COLLECTION - MEGADRIVE - 4990
DYNAMITE HEADY - MEGADRIVE - 2990
EARTHWORM JIM - GAME GEAR - 3990
EARTHWORM JIM 2 - MEGADRIVE - 4990
ECCO 2 - MEGADRIVE - 3990
FIFA'97 - MEGADRIVE - 7990
GARFIELD - MEGADRIVE - 3990
GARFIELD - GAME GEAR - 2990
GENERAL CHAOS - MEGADRIVE - 2990
INT. SUP. SOCCER DELUXE - MEGADRIVE - 7490
JAMES POND 2: ROBOCOD - MEGADRIVE - 2990
KLAX - GAME GEAR - 1490
LIGHT CRUSADER - MEGADRIVE - 4990
LOTUS TURBO CHALLENGE - MEGADRIVE - 2990
MADDEN NFL'97 - MEGADRIVE - 7990
MARSUPILAMI - MEGADRIVE - 4990
NBA ACTION'95 - MEGADRIVE - 4990
NBA LIVE'97 - MEGADRIVE - 7990
NHL HOCKEY'97 - MEGADRIVE - 7990
OTTIFANTS - MEGADRIVE - 2990
PINOCCHIO - MEGADRIVE - 9990
POCAHONTAS - MEGADRIVE - 9990
POWER RANGERS 2 - MEGADRIVE - 3990
POWER RANGERS 2 - GAME GEAR - 2990
ROAD RASH 2 - MEGADRIVE - 2990
ROBOCOP VS TERMINATOR - M. SYSTEM - 2990
ROLO TO THE RESCUE - MEGADRIVE - 2990
SNAKE RATTLE & ROLL - MEGADRIVE - 4990
SONIC 2 - MEGADRIVE - 3990
SONIC SPINBALL - GAME GEAR - 2490
SPACE HARRIER 2 - MEGADRIVE - 1990
SPEEDY GONZALES - GAME GEAR - 2990
SPIROU - MEGADRIVE - 4990
STORY OF THOR - MEGADRIVE - 9990
SUPER COLUMNS - GAME GEAR - 2990
TAZ IN SCAPE FROM MARS - GAME GEAR - 1990
TEMPO JR. - GAME GEAR - 2990
TOUGHMAN CONTEST - MEGADRIVE - 3990
TOY STORY - MEGADRIVE - 9990
VIRTUA FIGHTER 2 - MEGADRIVE - 9990
VIRTUA FIGHTER ANIMATION - GAME GEAR - 6990
VR TROOPERS - MEGADRIVE - 3990
VR TROOPERS - GAME GEAR - 2990
WAYNE GREZKY & NHLPA - MEGADRIVE - 3990
WORLD CUP USA'94 - MEGADRIVE - 6990
WORMS - MEGADRIVE - 9990
OFERTA



Estos son los Centros Mail

¡Ven a conocerlos... ya!

Y si no tienes uno próximo...

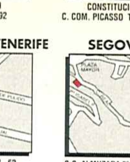
¡Haz tu pedido por teléfono!



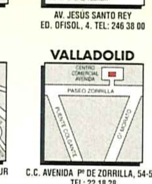


HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.










ALICANTE – PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98

Elche ALICANTE – CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59

ALMERIA – AV. DE LA ESTACIÓN, 28 TEL: 26 06 43

Gijón ASTURIAS (NUEVO CENTRO) – AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL: 534 37 19

BARCELONA (GLORIES) – C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64

BARCELONA (PASSEIG DE GRACIA) – CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10

BARCELONA (PLAÇA SANTS) – CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23

Badalona BARCELONA – SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97

Badalona BARCELONA – C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76

Manresa BARCELONA – ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94

Mataró BARCELONA (NUEVO CENTRO) – SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 790 22 78

Sabadell BARCELONA (NUEVO CENTRO) – FILADORS, 24D TEL: 713 61 16

BUENOS AIRES – PARANÁ, 504. TEL: 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)

BURGOS – C.C. Cº DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17

CÓRDOBA – MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00

GIRONA – JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29

GRANADA – MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54

HUESCA – ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04

JAÉN – PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10

LA CORUÑA – DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11

Stgo. de C. LA CORUÑA – C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88

LAS PALMAS – PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51

MADRID (ATOCHA) – Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25

MADRID (SOL) – MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79

MADRID (Bº PILAR) (NUEVO CENTRO) – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. M. DE LEMOS, S/N

Alcalá de H. MADRID – MAYOR, 89 TEL: 880 26 92

Alcobendas MADRID – CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87

Alcorcón MADRID (PROXIMA APERTURA) – CISNEROS, 47

Móstoles MADRID – AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 617 11 15

MÁLAGA – ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92

Fuengirola MÁLAGA – AV. JESUS SANTO REY ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00

Pamplona NAVARRA – PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06

Palma de MALLORCA – PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71

Palma de MALLORCA – C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL 40 55 73

Vila Nova Gaia PORTO – GAIA SHOPPING AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237. TEL: 372 04 40

Vigo PONTEVEDRA – PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39

SALAMANCA – TORO, 84 TEL: 26 16 81

Sta. Cruz de TENERIFE – RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 29 30 83

SEGOVIA – C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21 C/ REAL TEL: 43 67 50

SEVILLA – C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23

VALENCIA (Pz España) – PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37

VALENCIA – C.C. EL SALER. BULEVAR SUR TEL: 333 96 19

VALLADOLID – C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 TEL: 22 18 28

VITORIA-GASTEIZ – MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24

Bilbao VIZCAYA – PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73

Las Arenas VIZCAYA (PROXIMA APERTURA) – CALLE DEL CLUB, 1

ZARAGOZA – C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA – ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

GAMEBOY



Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores **7.990**

CONSOLA GAME BOY **6.990**

GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND **12.990**

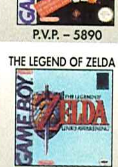
GAME BOY POCKET **9.990**

CARTUCHOS GAME BOY




Título	Precio
DONKEY KONG LAND 2	5.990
FIFA '97	6.490
KING OF FIGHTERS'95	5.890
PINOCCHIO	5.990






Título	P.V.P.
ANIMANIACS	6990
ASTERIX & OBELIX	5990
BLUE BROTHERS 2	3990
GALAGA GALAXIAN	4990
IRON MAN X-O MANOWAR	5990
KIRBY'S BLOCK BALL	4990
LAMBORGHINI	3990
LOS PITUFOS 2	5990
MONSTER MAX	3990
OLYMPIC SUMMER GAMES	6490
PREHISTORIK MAN	5890
SOCCER	5990
SPY VS SPY	5890
STREET FIGHTER II	4990
STREET RACER	4990
TETRIS ATTACK	4990
TETRIS BLAST	4990
THE LEGEND OF ZELDA	5990
TITUS THE FOX	3990
TOSHINDEN	5890
TOY STORY	4990

OFERTAS GAMEBOY











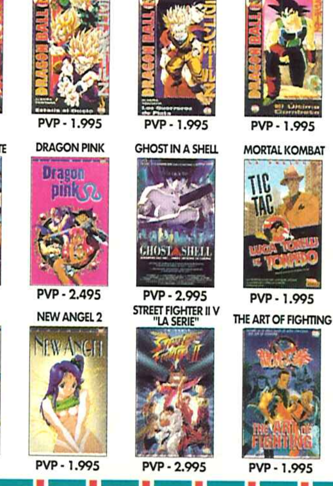

Título	Precio
DONKEY KONG	3.990
EARTHWORM JIM	3.990
INDIANA JONES	3.990
KILLER INSTINCT	3.990
SUPER MARIOLAND	3.990
SUPER MARIOLAND 2	3.990
SUPER MARIOLAND 3	3.990
THE EMPIRE STRIKES BACK	3.990

COMPLEMENTOS GAMEBOY




Artículo	P.V.P.
HYPER BOY (OFERTA)	2.990
BOOSTER BOY	5995
LUZ NUBY	1.395
LUPA NUBY	1.395
ADAPTADOR CORRIENTE	1.495
LUPA+LUZ NUBY	2.595
HANDY TRAY (OFERTA)	495
BATERIA RECARGABLE	3900

VIDEO



Título	Precio
PACK DRAGON BALL	2.995
PACK DRAGON BALL Z	2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	2.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO	PVP - 1.995
DB Z12 - GUERREROS DE PLATA	PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE	PVP - 1.995
DB Z14 - UN FUTURO DIFERENTE	PVP - 1.995
DRAGON PINK	PVP - 2.495
GHOST IN A SHELL	PVP - 2.995
MORTAL KOMBAT	PVP - 1.995
NEW ANGEL	PVP - 2.495
NEW ANGEL 2	PVP - 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE"	PVP - 2.995
THE ART OF FIGHTING	PVP - 1.995

8 MAN AFTER	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1.495
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO	1.495
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.495
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.495
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.495
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.495
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU	1.495
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.495
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA	1.495
ESTAS ARRESTADO (1 Y 2)	1.995
MEGAZONE 23	2.995
MORTAL KOMBAT - ANIMACION	1.995
RANMA 1/2: GRAN GOLPE	2.495
RANMA 1/2: NIHAO MI CONCUBINA	2.995
SEX AND ZEN	2.995
STREET FIGHTER II - ANIMACION	2.495
TORPEDO	1.995
U-JIN BRAND	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI II	1.995
UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 1	2.495
UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 2	2.495
UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 3	2.495
VAMPIRE PRINCESS MIYU 1-2	1.995
YU YU HAKUSHO	2.995



NEO GEO CD



CONSOLA NEO GEO CD +1 MANDO

OFERTA **29.900**

DOUBLE DRAGON CD	4.990
FATAL FURY 3 CD	4.990
SAMURAI SHODOWN II CD	4.990
ST. HOOP CD	4.990
SUPER SIDEKICKS 3 CD	4.990
TOP HUNTER CD	4.990
WORLD HEROES PERFECT CD	4.990



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA
- BALEARES 1.000 PTAS

HB **RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID**

APELLIDOS ....

NOMBRE ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... CODIGO POSTAL ....

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO GASTOS ENVIO ....

TOTAL ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/12/96 o fin de existencias

GRUPO







GAME BOY

MEGA DRIVE

MEGA-CD





Si quieres:

- Los mejores precios y servicios
- Grandes ofertas especiales
- El mayor surtido del sector
- Publicidad, etc.

Pide información ¡¡LLámanos!!



CENTRAL DE TIENDAS:
(95) 261 25 44



BAT' MANX.
Urb. Las Minosas, Edif. Velazquez, s/n
(956) 630344 ALGECIRAS



VIDEO CLUB CASABLANCA
Av. Juan Sebastián el Cano, 156
(95) 229 76 97 MÁLAGA

DIVERTIENDA
Larga, 5
953 512953 ANDÚJAR



NINSEGATI.
Valdés Leal, 1.
(957) 490262.
CÓRDOBA



VIDEO CLUB EL TORCAL
José Palanca, 1. Urb. El Torcal (95) 235 5406 MÁLAGA



ROCKY VIDEOCLUB
C/ Aragón, 7 • 95 258 18 83
C/ La Unión s/n • 95 246 53 85
FUENGIROLA

VIDEOCLUB FRANJU
Alonso Carrillo de Albornoz, 6
(95) 229 7500 MÁLAGA



VIDEO JUEGOS ELITE
Av. Andalucía, 106. local- C
(95) 2546393 TORRE DEL MAR



VIDEO CLUB DIABLITO
Av. Constitución, s/n. Edif. Gavilán
(95) 2440671 ARROYO LA MIEL



VIDEO CLUB AL CINE
Jacinto Benavente, 11
(95) 286 1100 MARBELLA



VIDEO CLUB MAVI 2
La Unión, 77
(95)2361230 MÁLAGA



VIDEO CLUB MAVI 1
Paseo de los Tilos, 39
(95) 2347058 MÁLAGA



MASTER GAMES
Solarillo de Gracia, 7
(958) 520343 GRANADA



FRAMA VIDEO
Castelar, 53
(956) 669856 ALGECIRAS



VIDEO HOBBY
Av. Salobreña, 30
(958) 825767. MOTRIL



VIDEO CLUB LA PAZ
Clavel, 43
(956) 768946 LA LÍNEA



STRONGER INFORMÁTICA
Av. de Mijas, 36 (esq. c/ Mallorca)
(952) 472958 FUENGIROLA





CARTAS
POSTERS
FIGURAS
GORRAS
PELICULAS.



Si encuentras precios más bajos que los nuestros te hacemos un regalo y un descuento de 1.000pts en tu pedido. Descuento a socios.

ADAPTADOR
SONY "CHIP" TODOS JUEGOS
JAPON / AMERICA / EUROPA
CONSOLA MULTISISTEMA

VENTA A TIENDAS
Telf: (96) 571 80 79 • FAX: (96) 570 38 35

Venta a Toda España 24H / 48H
Telf: (96) 571 80 79

Start Games

NOVEDADES (PAL, JAPON, USA)

** Oferta Especial en juegos Pal para Navidad

ULTIMAS NOVEDADES

SATURN
PSX
** NINTENDO 64
MEGADRIVE
SUPER NES
GAME BOY

TUS TIENDAS START GAMES EN:
Alicante
Bono Guarner, 6.
Junto Estación Renfe

Elche
Cristóbal Sanz, 26

Elda
Juan Carlos I, 47.
Junto Plz. Castelar
Fax: 96 538 91 89

INTERNET E_MAIL
jjsan@arrakis.es

Desde el 15/11/96 hasta 15/1/97 alucina con nuestras ofertas en todos los artículos.

CLUB DE CAMBIO
Telf: (96) 539 34 75
CAMBIA TU VIEJA CONSOLA
POR UNA DE NUEVA GENERACIÓN!!
(Llámanos e infórmate, valoraciones sin copromiso)

WORLD GAMES
MEJORAMOS CUALQUIER PRECIO

Cambia tus juegos por
1.000 pts.
en todas las consolas

Grandes descuentos en consolas y videojuegos
Telf: 989 59 59 65

PARA CONSULTAS Y PEDIDOS TODOS LOS DIAS INCLUIDO FESTIVOS

EN CÓRDOBA...

Club MICRO GAMES

Nueva Dirección
C/Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
Telf.: 957- 401003
ENVÍOS A TODA ESPAÑA

ESPECIALISTAS EN CAMBIO Y VENTA DE 2ª MANO

PSX, SATUR, SUPER NES, MEGA DRIVE, CD-ROM, MEGA CD, 32 X, NEO CD, G. BOY, G. GEAR

Las novedades con (*) lleva grandísimos dtos.

EN CÓRDOBA...

Y además todas las Novedades:

PLAYSTATION
BROKEN SWORD
WIPE OUT 2097
CRASH BANDICOOT
DIE HARD
FIFA, NBA 97
SOVIET STRIKE
STREET F. ALPHA 2
DESTR. DERBY 2

MEGADRIVE
POCAHONTAS
SONIC 3D
FIFA, NBA 97
PINOCCHIO
ULTIMATE MK3
HOCKEY 97
INTERN. DELUXE

SATURN
WORLDWIDE 97
FIGHTING VIPERS
FIFA, NBA 97
DIE HARD
SOVIET STRIKE
TIME COMMANDO
DUKE NUKEN 3D
STREET F. ALPHA 2

SUPER NES
PINOCCHIO
LOS PITUFOS 2
MARIO RPG
DBZ HYPERDIMENSION
FIFA, NBA 97
ULTIMATE MK3
DONKEY KONG 3
STREET F. ALPHA 2

SOLICITA NUESTRO CATALOGO DE NOVEDADES, SEGUNDA MANO Y CAMBIO (16 PAG.).
ENVIA UNA CARTA CON 300 PTS. EN SELLOS A NUESTRA DIRECCION

Compra-Venta y cambio Juegos de 2ª mano Todos los sistemas

Compra- Venta consolas de 2ª mano PSX y SATURN

COCONUT

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO: (91) 554 50 47

ULTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN
PLAYSTATION- SATURN- ULTRA 64 - NEO GEO CD Y CARTUCHO MEGADRIVE- S. NINTENDO- GAME BOY- MGCD II- ETC.

TIENDA COCONUT
CARNICER, 13.
28039 MADRID
Mº CUATRO CAMINOS
Horario: 10:30- 2 Y 5- 8
ABIERTO SABADO TARDE

SECCION ESPECIAL ROL AVENTURAS TODOS LOS SISTEMAS



FIGURAS :
DRAGON BALL Z
S.BATTLECOLLECTION
COMIX
POSTERS

SHINE STAR sa

Comandante Benìtez, 29. - B. 08028 Barcelona. España
Tel. (93) 4914748 Fax. (93) 4914808

* MAYORISTA DE VIDEO JUEGOS*

*** NO VENDEMOS AL PÚBLICO ***

LLAMANOS PARA PEDIR NUESTROS INFORMES SEMANALES Y LISTAS DE PRECIOS

24 H SERVICIO URGENTE

ENVIOS A TODA ESPAÑA

VISA MasterCard

Ven a visitarnos en la Feria SONIMAG

VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEO-CLUBS

SUPER NINTENDO, SEGA MEGADRIVE, SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, NEO GEO CD, GAME BOY, GAME GEAR, NINTENDO 64, 3DO, VIRTUAL BOY, ATARI JAGUAR, PC CD ROM & ACCESORIOS

EN GANDÍA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS



PASEO GERMANÍAS, 62. 46700 GANDÍA (Valencia)
Telf: 96 2877436

- ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
- COMPRA, VENTA, CAMBIO DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS.
- SNES, GAME BOY, M. DRIVE, GAME GEAR, ULTRA 64, SATURN, PLAYSTATION, Y PC CD ROM
- HORARIO: 10:30 A 13: 30. / 17: 00 A 20: 00.

- ÚLTIMAS NOVEDADES
- GRANDES OFERTAS
- Compramos y vendemos JUEGOS USADOS desde 990 ptas. (Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation, NES, Master System, Game Boy y Game Gear)

** MEGANIVEL**

CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLÁMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

DREAM GAMES

PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232087 - 908421662

CENTRO ESPECIALIZADO
JAPÓN USA EUROPA
PSX- N. 64- SATURN- SNES- 3DO- M2- NEO GEO- MD
PRECIOS ESPECIALES NAVIDAD
PSX Y SATURN
20% Dto. en Importación
Distribuimos a Tiendas

PSX	SATURN	NINTENDO 64	NEO CD
Toshinden 3	King- 96	Zelda DD	Samurai 4
F. Fantasy VII	Manx TT	Fifa 97	Super Tag Battle
Bola Dragon GT	Virtua 3	Sistem DD	Neo Bomberman

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

MANGA GAMES

PLAYSTATION



SONY PLAYSTATION STICK



SONY PLAYSTATION PAD



SEGA SATURN STICK



SEGA SATURN PAD

CONVIERTE TU PLAYSTATION A MULTISISTEMA POR EL MEJOR PRECIO

C/ ANCHA, 25 BAJO. MATARÓ (BARCELONA)
TEL: (93) 757 81 82 FAX: (93) 757 86 54

En VALENCIA

C/ MAESTRO GOZALBO 11
46005 VALENCIA
Tlf: (96) 374 37 92

C/ JOSE BENLLIURE 100
46011 VALENCIA
Tlf: (96) 355 24 68

NOVEDADES Venta de videojuegos y consolas al mejor precio

MERCADILLO Compra-Venta de videojuegos y consolas de ocasión

SERVICIO TÉCNICO Reparación de todo tipo de consolas

CAMBIO De videojuegos y consolas

HOBBY Shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.

¡¡LLAMANOS!! SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS: (91) 654 61 86 ó 654 81 99

Seguramente llevas mucho tiempo hojeando las paginas de publicidad y pensando donde llamar para comprar tu videojuego. No busques más. No gastes más teléfono. La **SOLUCIÓN** la tienes debajo.



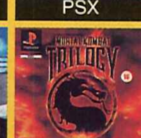
967- 507 269

Game SHOP

© Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26







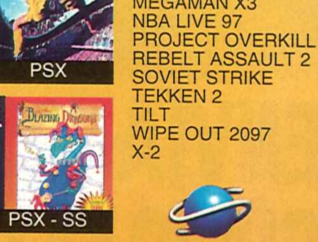








PSX · PSX · PSX - PC · PSX - SATURN · PSX - PC · PSX - MD - SNES · PSX · PSX · PSX · PSX - SS - PC · PSX · PSX - SS



PlayStation
BREAK POINT
DARK STALKERS
EARTH WORM JIM 2
F- 1
IRON & BLOOD
JUMPING FLASH 2
MEGAMAN X3
NBA LIVE 97
PROJECT OVERKILL
REBELT ASSAULT 2
SOVIET STRIKE
TEKKEN 2
TILT
WIPE OUT 2097
X-2





SATURN · SATURN - PSX · SATURN · SATURN

SEGA SATURN
BLAZING DRAGONS
DARIUS
FIGHTING VIPERS
MEGAMAN X3
IRON MAN
NBA LIVE 97
NIGHT WARRIORS
NIGHTS
REBELT ASSAULT 2
SKELETON WARRIORS
TILT
V. FIGHTERS KIDS













MD · MD · MD - SNES · PSX-SS-MD-SN · MD - SNES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
DONALD MAUI MALLARD
DRAGON BALL HYPER
KIRBY'S GHOST TRAP
LUFIA II
SIM CITY
TRETRIS ATTACK
TOY STORY
ULT. MORTAL KOMBAT 3
WINTER GOLD





PSX - SS - SNES · SNES · MD - SNES

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26

MEGA DRIVE
BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
TIME KILLER
TOY STORY
ULT. M.. KOMBAT 3

24H SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24 H.

SERVIMOSA TIENDAS Y VIDEOCLUBS



OFERTAS

AGUILE WARRIOR- PSX
AIR COMBAT - PSX
BAKU BAKU ANIMAL - SS
DINO DINI SOCCER- MD
EXTREME GAMES- PSX
FEVER PITCH SOCCER- SN
GALAXIAN 3- PSX
HI OCTANE- SS
KILLER INSTIC- SN
MICKEY- PSX
MOTOR TOON 2- PSX
MYSTIC QUEST LEGEND- SN
NBA GIVE´N GO- SN
NBA JAM T.E.- MD
PIRATES OF D. WATER- MD
PREHISTORIC MAN- SN
RACING SKIES- PSX
SAMPRAS 96- MD
TOSHINDEN - SS
TOTAL NBA 96- PSX
TWISTED METAL- PSX
VAMPIRES KISS- SN
WIPE OUT- SS

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

Game SHOP *LES DESEA UNAS MUY FELICES NAVIDADES A TODOS NUESTROS CLIENTES Y PROVEEDORES.*

Ganadores Concurso CRASH BANDICOOT

Primer Premio: Consola Playstation y juego de Crash Bandicoot:

José Luis Redón Ruíz	Cádiz

Segundos Premios: Un juego de Crashbandicoot para consola Playstation.

José Mey Novo	Cádiz
José Miguel Pelayo Rubio	Burgos
Andrés Sánchez Ródenas	Alicante
Diego Segura Parra	Barcelona
Marcos Palmi Castellón	Alicante
David Soler Vicente	Alicante
Juan Antonio Panal Martín	Sevilla
Manuel Delgado Martín	Sevilla
José Manuel Martín Holguín	Sevilla
Isidoro Jiménez Reina	Sevilla

Terceros Premios: Mochila y camiseta de Crash Bandicoot.

Daniel Ibánez Cuellar	Barcelona
Jaime Fernández Peláez	Barcelona
Oriol Sánchez Márquez	Barcelona
Jesús Martín Carmona	Granada
Juan Antonio Moya Mateo	Alicante
Adrián Muñoz Cascajero	Alicante
Francisco Navarro Morote	Alicante
Fco. Javier Cardenal Aguado	Zamora
Enrique García Díez	Madrid
Hossein Bagdadi Hohamed	Melilla

Ganadores Concurso LIGHTS OUT

Cada uno recibirá uno de los veinticinco Lights Outs que sorteábamos.

David Vicente Barrero	Barcelona
Oscar Dos Santos Sande	Guipúzcoa
Carlos Bautista Béjar	Valencia
David Sierra Barba	Valencia
Carlos Folgado Pérez	Valencia
Fco. Javier Pinto Sánchez	Alicante
Alvaro García Olmedo	Guadalajara
Adrian Domínguez Díaz	Madrid
Maxirio Gil Molero	Málaga
Nacho Gallardo Lagos	Málaga
Eduardo Pascual Lázaro	Barcelona
Javier Chico Bermejo	Salamanca
Angeles González Rodríguez	Lugo
F. Javier Carrillo Rodríguez	Madrid
José M. Cerdán Aniorte	Alicante
José Pedro Aguilar Leo	Murcia
Antonio Rodríguez Covelo	Vigo
Ismael Tejeiro Florez	Lugo
Víctor Gómez Blanco	Valladolid
Daniel Mallen La Hoz	Zaragoza
Sergio Lázaro Benito	Zaragoza
David Bombin Palomo	Alava
Daniel Endociain Tirado	Zaragoza
Juan Francisco Terrón Trivez	Zaragoza
Antonia Ramos Fernández	Cáceres




KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™
DELUXE
MEGA DRIVE
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™
DELUXE
KONAMI XXL SPORTS SERIES
SEGA
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
DELUXE
1~4 PLAYERS
SUPER NINTENDO
Nintendo
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
SUPER NINTENDO
Nintendo
Por fin el mejor juego de fútbol
también en tu Megadrive
KONAMI
Super Nintendo es una marca registrada de Nintendo. Megadrive es una marca registrada de Sega
Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02